REPORTAJES: KURT BUSIEK • TEDDY KRISTIANSEN

ISSN N° 0329-5613

#40 JULIO 1999 AÑO 6

ARGENTINA $5.00
ESPAÑA 575 ptas
MEXICO 30$nm.

COMIQUEANDO

UN COMIC DE

BRUNO HELMET

INFORME ESPECIAL

JLA

PARA COLECCIONAR

EL FENOMENO

Ranma ½

LA CRONOLOGIA COMPLETA DE

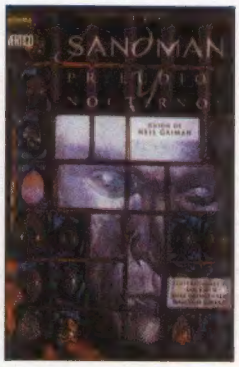
STAR WARS

NORMA Editorial Y la revistería

SE COMPLACEN EN INFORMAR A TODOS NUESTROS LECTORES LOS PRECIOS DE NUESTRAS PROXIMAS NOVEDADES

- Formato Prestigio
- 56 pags. color
- Precio en Argentina: $ 6,80

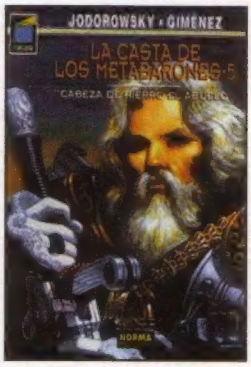
- Col. Vertigo nº 91
- Formato Prestigio. 48 pags. color
- Precio en Argentina: $ 6,00



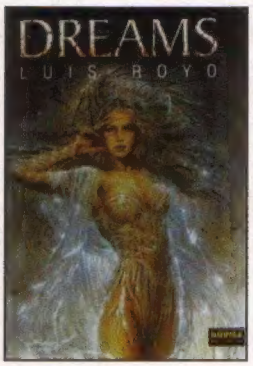
- Col. Vertigo nº 93
- Formato Novela Gráfica
- 208 pags. color
- Precio en Argentina: $ 22,00

- Colección Lobo nº 15
- Formato Prestigio. 48 pags. color
- Precio en Argentina: $ 6,00

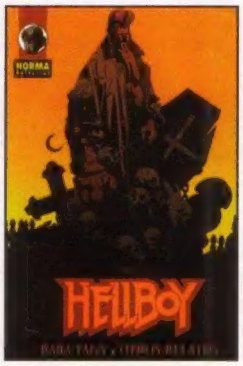
- Formato Prestigio
- Nº1: 48 pags. - Nº2: 32 pags. b/n
- Precio en Argentina: $ 4,00



- Col. Pandora nº 81
- Formato Rústica. 64 pags. color
- Precio en Argentina: $ 12,00



- Formato Rústica
- 80 pags. color
- Precio en Argentina: $ 15,60



- Formato Prestigio
- 72 pags. color
- Precio en Argentina: $ 7,80

- Col. Brainstorming nºs 1 y 2
- Formato Rústica. 320 pags. b/n
- Precio en Argentina: $ 15,90 c/u

•Para calcular el precio de cualquera de nuestras publicaciones, hacé vos mismo la cuenta: Al precio de tapa en pesetas, restale el 20% y correle la coma dos lugares hacia la izquierda. No te dejes engañar. La Revistería puede informarte constantemente.

•La Revistería tiene el más completo servicio de novedades y un stock de números atrasados de todas las colecciones, porque somos el distribuidor exclusivo de Norma Editorial en toda Latinoamérica.

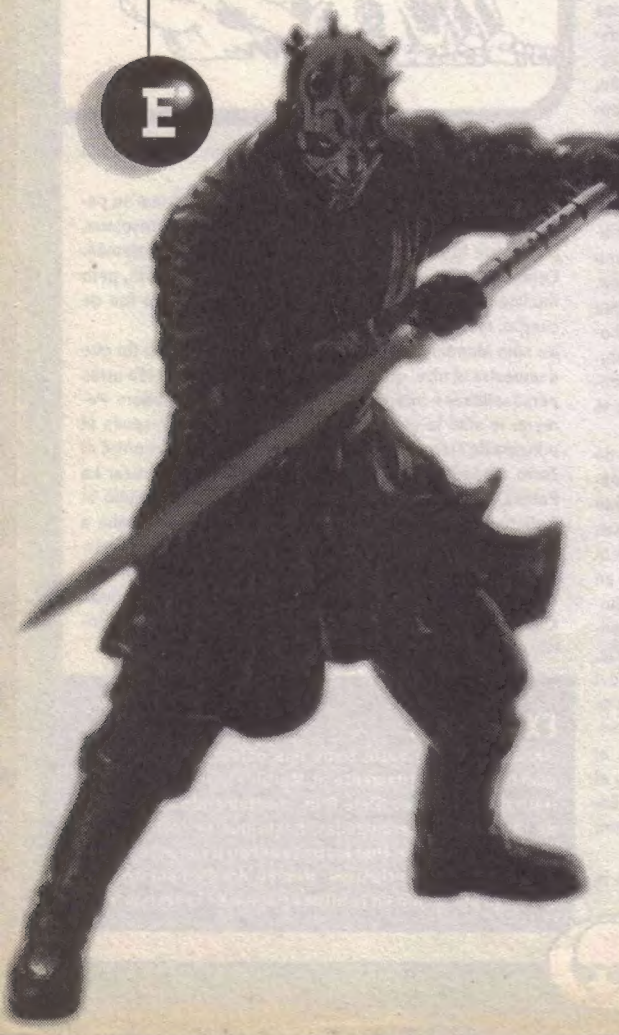
•Pedí nuestros catálogos llamando a los teléfonos: 15-4478-9013, tel-/fax (05411)4374-5855, o por e-mail a ir@pwd.com.ar. Y podés visitarnos en nuestros kioscos (Av. Callao 196 o Av. Rivadavia 7046) o en nuestro nuevo depósito, en Ulrico Schmidel 5620.

Y ADEMAS: HELLBLAZER, EVANGELION, THE PITT, MOEBIUS, BTX, ENKI BILAL, SIN CITY, DANIEL TORRES, CORTO MALTES Y MUCHOS MAS.

INDICE

STAFF

Director: Andrés Accorsi.
Coordinador Creativo: Hernán Botticelli.
Diseño: Diego Grinbaum/ Lucas Varela/ Uki.
Redactores: Diego Accorsi, Dr.Sax, Hernán Ostuni, Fernando García, Lisandro Berenguer Grassi, Mr.Master, Juan Manuel García Carral, Estudio Nuez (Daniel Acosta y Mariela Carril), Caba, Fabián Montaner, Dr.Müle.
Invitados Especiales: Nacho Monteavaro, Martín Casanova, Vicente García y Jaume Vaquer.
Comics y Dibujos: Dani the O, Gustavo Sala, Fernando Calvi, Lucas Varela, Fernando González.
Webonauta: Marcelo Iglesias.
Connor Hawke: Lucas Melfi.
Portada Ranma 1/2: Ilustración de Rumiko Takahashi/ © Rumiko Takahashi.
Portada Star Wars: ilustracion de Hugh Fleming/ © Lucasfilm.



SECCIONES

4 **FICHA: Inodoro Pereyra,** por Martín Casanova.

9 **AMORFI,** estrella indiscutida de un nuevo y bochornoso papelón pergeñado por Dani the O.

10 **CEBAMIENTO INFINITO** Ya internado en el World of Darkness, Nacho Monteavaro se enfrenta a... vampiros!

18 **LOS SERIALES** Hernán Ostuni y Fernando García te explican qué son los seriales, en el debut de esta nueva sección.

20 **FICHA: Skyman,** por Diego Accorsi.

22 **LOS RESCATADORES** viajan a Cuba, a visitar a Tapok y su peculiar tribu de cavernícolas.

23 **EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS,** con toda la mala leche de Gustavo Sala y ese entrañable perdedor llamado Osvoldo Figazza.

24 **MESA REDONDA** El tradicional foro de opinión de Comiqueando recibe a otras nueve publicaciones de reciente aparición.

29 **EL COMIC DE NUNCA ACABAR** Hoy: Max Cachimba.

30 **FICHA: Jack-in-the-Box,** por Caba.

31 **AKHORSI ASYLUM** Cartas, e-mails, dibujos y clasificados pueblan la sección en la que vos sos el protagonista.

37 **ANARKOMIX** El Oráculo, Ni Ahí, La Fiambrería y una nueva sección... Qué Momento!

NOTAS

5 **STAR WARS CONTRAATACA.** En una especie de apéndice no-oficial al Suplemento Star Wars, el Colo Berenguer repasa la continuidad de todo el Universo Lucas. Fundamental.

13 **REPORTAJE A TEDDY KRISTIANSEN.** El dibujante danés con largos años de trayectoria en EEUU (especialmente en la línea Vertigo) se sentó a conversar con Andrés y con Jaume Vaquer, de la revista Dolmen.

INODORO PEREYRA

Creador: Roberto Fontanarrosa. **Primera Aparición: Revista Hortensia (1974).**

HISTORIA: Inodoro Pereyra nació en el seno de un hogar muy humilde, tanto es así que cuando la langosta pasaba cada año les dejaba algo para comer. Nombrado Pereyra por su madre e Inodoro por su Tata, que era sanitario, este célebre gaucho hizo renegar mucho a su padre cuando era chico. Fue por esto que empezaron a llamarlo "El Renegáu".

Proveniente de una familia numerosa (tiene entre tres y ocho hermanos, son tantos que no los puede contar), se educó en la vida del campo, la doma, el asado y el Truco. O sea, no fue a la escuela.

En un jolgorio, Pereyra intentó seducir a una muchacha a la cual ya le había echado el ojo, llamada Eulogia Tapia. Esta bella señorita era difícil de cortejar, ya que era constantemente vigilada por su padre. Pero Inodoro, en un arranque de picardía criolla, comenzó a bailar malambo. Su frenético zapateo levantó una polvareda que hizo que el secuestro de Eulogia fuese mucho más fácil. El padre de la chica no pudo hacer nada para impedir la huida de estos dos amantes, y poco tiempo después murió de un derrame cerebral, cuando se le derramaron tres toneladas de maíz en la cabeza. Inodoro Pereyra decidió vivir en concubinato con su mujer, para así seguir seduciendo chinas de pagos vecinos. Quizás por venganza o por karma, Eulogia engordó desmesuradamente de un día para el otro.

Pero la mala suerte que el Renegáu tuvo con su china la compensó con Mendieta, su fiel compañero de aventuras. Este can (sabemos que es perro porque vuelta y vuelta ladra) tiene una historia muy triste. Antes era hombre y fue peón de la estancia Vieja, partido de Magdalena. Se emperraba los martes de luna llena, volviéndose lobizón, y con el alba volvía a la normalidad... hasta aquella noche del eclipse, donde quedó para siempre perro.

Inodoro se dedicó a vivir la buena vida en su rancho, filosofando, haciendo changas como profesor de su escuela de Truco, trenzador de chinchulines, asador diplomado, malambiador, matero, guitarrero curtidor o locrero. Durante una de las primeras veces que tuvo un trabajo en serio (arriar 32.500 gallinas), los indios de Pincén lo atacaron y secuestraron a Mendieta y a Miss Leghorn, una gallina campeona. Pereyra vagó por la Pampa Húmeda buscando a su perro, hasta que dio con una adivina, quien le informó que los animales estaban ahora en poder del Basílico, gusano mitológico de un sólo ojo que mataba con su mirada definitiva. Junto con el Gran Jodini, célebre hipnotizador, y Esteban, el enano forzudo, llegaron hasta la guarida de la criatura y la vencieron haciéndola mirarse en un espejo.

Pero esta terrible criatura no puede opacar al temible enemigo de Inodoro Pereyra: el Escorpión Resolana. La primera vez que se encontraron, el Renegáu debía echarlo de una pulpería, pero le tuvo tanto miedo que sólo atinó a pedirle un autógrafo. La siguiente vez que sus caminos se cruzaron fue cuando Eulogia fue objeto de una incalificable afrenta por parte del Escorpión. Pereyra, junto a Mendieta, fue en su búsqueda, y durante el escudriñamiento se encontró con Mandinga (alias el Diablo), quien le regaló un caballo blanco y un cuchillo endemoniado. Con el puñal tuvo que enfrentarse más tarde a la policía, que estaba por fusilar al Escorpión. Una vez liberado su enemigo del largo brazo de la ley, comenzó el duelo, que duró hasta que ambos se enteraron que tenían cuchillos entregados por Mandinga, y para colmo de males ninguno estaba endemoniado. Estos dos gauchos, al darse cuenta de que habían sido engañados, dejaron de pelear y el Escorpión prometió no volver a llamar "gorda 'e porra" a Eulogia. Establecido que sólo se trató de una crítica constructiva, ambos dieron media vuelta y siguieron su camino.

Otro terrible dolor de cabeza para Inodoro son los loros, quienes le comen los choclos y los salamines. Mendieta le insiste (en vano) a Inodoro que no las deje hablar, pero con su verbosidad siempre terminan escapándose.

El Diablo volvería al rancho de Pereyra para reclamar su pago por la ayuda que le ofreció en su pelea con Resolana, por lo que lo poseyó y lo hizo levitar y hablar en alemán. Curanderos, brujas y médicos trataron de exorcizarlo, pero finalmente un cura le dio un purgante, e Inodoro fue de cuerpo, mas no de espíritu.

No sólo Mandinga cruzó su camino con el Renegáu (lo que demuestra al nivel que se mueve el gaucho), también otras personalidades intercambiaron palabras con Inodoro Pereyra: le afiló la espada a He-Man con la que después el príncipe de Eternia casi muere electrocutado, lo encontró al Zorro robándole una gallina, ayudó a Borges a cruzar La Pampa, le cebó unos mates al Increíble Hulk, ofendió al Quijote, escuchó la confesión de King Kong, que amaba a Jessica Lange pero era casado, y se encontró con Superman, a quien le habían dado un paquete de yerba en Córdoba que lo debilitó (después resultó que la yerba contenía kryptonita, que posiblemente llegó a la Tierra en un meteorito proveniente del planeta Mate). **(Martín Casanova)**

EXTRA-DATA

Inodoro Pereyra nació como una parodia a la literatura gauchesca (explícitamente al Martín Fierro) en la revista Hortensia. Pasó por Siete Días, manteniendo el esquema de las historias serializadas, hasta que se instaló en el diario Clarín, donde Fontanarrosa volvió a volcarse por las historietas autoconclusivas. Hoy en día Pereyra aparece domingo por medio en la última página de la revista Viva.

todas las imágenes son © Lucasfilm Ltd.

STAR WARS VOLVIO A PONERSE DE MODA, ESTA VEZ GRACIAS AL ANTICIPADISIMO ESTRENO DE THE PHANTOM MENACE. PERO SON TANTOS Y TAN VARIADOS LOS COMICS, PELICULAS Y LIBROS QUE COMPONEN LA SAGA DE GEORGE LUCAS, QUE NOS PARECIO FUNDAMENTAL PRESENTARLES LA

CRONOLOGIA GALACTICA: LA CONTINUIDAD EN EL UNIVERSO

STAR WARS

por Lisandro Berenguer Grassi

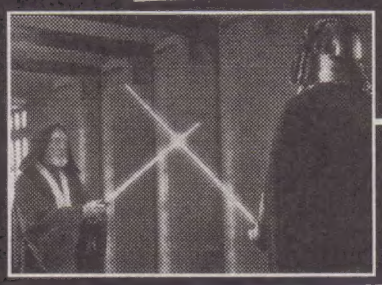
A fines de los ochenta, Star Wars era una licencia poco exitosa. La reticencia de George Lucas a producir nuevas películas y la baja calidad general de las novelas y los comics que se habían publicado causaron una declinación en el interés de los lectores. Entonces, todo estalló. Las licencias cambiaron de manos: Bantam-Spectra se quedó con Del Rey (y los derechos de los libros de Star Wars) y Dark Horse suplantó a Marvel como la representante de SW en los comics. En 1991 apareció el libro Heir to the Empire, de Timothy Zahn, un laureado autor de ciencia-ficción que demostró que se podían escribir cosas nuevas sobre el universo Star Wars. Y que le dio a los fans lo que querían: más aventuras de Luke, Leia y Han, además de presentar algunos otros personajes que en seguida capturaron al público. Poco después, Dark Empire, editado por DHC, hizo lo mismo para la historieta. El tsunami comenzó. Menos de diez años después, el universo de La Guerra de las Galaxias está en plena expansión, repleto de libros y comics que aparecen mes a mes. Este hecho se ve potenciado por algo que los comiqueros saben apreciar: consistencia en las historias. Esto es, si en un libro pasa algo, dos libros después ese hecho sigue siendo así. Esto ha contribuído a que el conjunto de los libros y comics (que pertenecen todos a la misma continuidad) se convierta en un universo coherente sólo comparable al de Star Trek en cantidad de material publicado y complejidad. Controlando todo se encuentra Lucasfilm, que tiene un departamento entero dedicado a la continuidad del universo SW y que decide si una historia puede o no ser publicada. Este universo se extiende ahora a lo largo de miles de años de historia, desde las primeros Tales of the Jedi, miles de años antes del Episodio Cuatro, hasta dos décadas después.

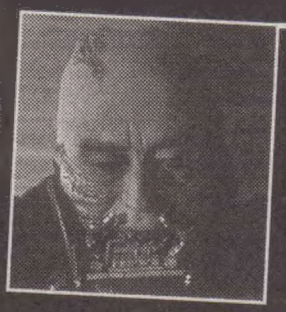
En las páginas siguientes presentamos una cronología casi exhaustiva del universo Star Wars en el año del fin de siglo. Las excepciones son la mayoría de los libros para chicos y las antologías de cuentos (Tales from the Mos Eisley Cantina, Tales From Jabba's Palace, Tales of the Bounty Hunters y Tales of the Empire). Los primeros porque no tiene demasiada injerencia en el universo SW y los segundos porque muchas de sus historias no transcurren en un sólo momento sino en un período de tiempo. Estos libros, sin embargo, SI están dentro de la continuidad oficial.

Algunas otras excepciones: los dibujos animados y las dos películas de los ewoks (que se supone transcurren antes del Regreso del Jedi, pero de los que no hay mucha seguridad); el SW Christmas Special (que sucede inmediatamente después de A New Hope); la serie animada de los droides y la serie de libros Galaxy of Fear (una serie de spin-offs de terror que sólo transcurren en el Universo Star Wars). Estos productos, a pesar de todo (primariamente su mala calidad), TAMBIEN son parte de la continuidad.

Desgraciadamente, por la cantidad de espacio de que disponemos, no hemos podido explciar en qué consisten la mayoría de los comics y libros consignados. Sólo hemos elegido unos pocos, los que sobresalen, ya sea por sus cualidades intrínsecas (buen guión, buen arte) o por la relevancia para el universo SW de los hechos que suceden. Un último dato importante para la interpretación de la cronología: BSW significa "Before Star Wars: A New Hope" y lo usamos para describir hechos acontecidos antes de la primer película; de manera correspondiente, ASW significa "After Star Wars" y señala los hechos posteriores al capítulo cuatro.

Timeline STAR WARS





5.000 BSW: Tales of the Jedi: The Golden Age of Sith (Comic)

4.990 BSW: Tales of the Jedi: The Fall of the Sith Empire (Comic)

4.000 a 3.999 BSW: Tales of the Jedi: Knights of the Old Republic (Ulic Qel-Droma and the Beast Wars of Onderon, The Saga of Nomi Sunrider) (Comic)

3.998 BSW: Tales of the Jedi: The Freedon Nadd Uprising (Comic)

3.997 BSW: Tales of the Jedi: Dark Lords of the Sith (Comic)

3.996 BSW: Tales of the Jedi: The Sith War (Comic)

3.986 BSW: Tales of the Jedi: Redemption (Comic)

32 BSW: The Phantom Menace (Comic, libro, película)

32 a 0 BSW: Star Wars: Prelude to Rebellion (Comic)

10 BSW: Han Solo Trilogy II: The Paradise Snare (Libro)

10 a 5 BSW: Droids (Comic)

10 a 5 BSW: Lando Calrissian Trilogy (The Mindharp of Shura, The Flamewind of Oseon, The Starcave of Thonboka) (Libro)

5 BSW: Jabba the Hutt: Art of the Deal (The Gaar Suppoon Hit, The Hunger of Princess Nampi, The Dynasty Trap, Betrayal) (Comic)

5 BSW: Han Solo Trilogy II: The Hutt's Gambit (Libro)

3 a 0 BSW: Bobba Fett: Enemy of the Empire (Comic)

1 BSW: Han Solo Trilogy II: Rebel Dawn (Libro)

1 BSW: Han Solo Trilogy: Han Solo at Stars End (Comic, libro)

1 BSW: Han Solo Trilogy: Han Solo's Revenge (Libro)

1 BSW: Han Solo Trilogy: The Lost Legacy (Libro)

0 SW: A New Hope (Comic, película, libro)

0+: Vader's Quest (Comic)

0+: Classic Star Wars: The Early Adventures (recopilación de tiras de historieta aparecidas en diarios)

0+: Splinter of the Mind's Eye (Comic, libro)

0+: River of Chaos (Comic)

0 a 3 ASW: Classic Star Wars (recopilación de tiras de historieta aparecidas en diarios)

0 a 3 ASW: Shadow Stalker (recopilación de páginas de historieta aparecidas en Star Wars Galaxy Magazine)

3 ASW: The Empire Strikes Back (Comic, película, libro)

3 ASW: Tales from Mos Eastey (recopilación de páginas de historieta aparecidas SWGM)

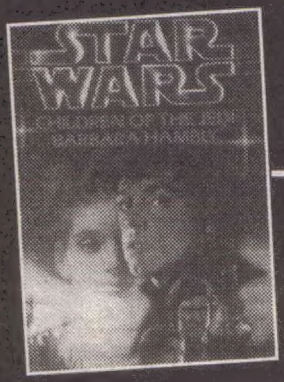
3+ ASW: Shadows of the Empire (Comic, libro)

4 ASW: Return of the Jedi (Comic, película, libro)

4 ASW: Bounty Hunter Wars (The Mandalorian Armor, Slave Ship, Hard Merchandise) (Libro)

4 ASW: Jabba the Hutt: The Jabba Tape (recopilación de páginas de historieta aparecidas SWGM)

4 ASW: Mara Jade: By the Emperor's Hand (Comic)



4 ASW: Shadows of the Empire: Evolution (Comic)

4+ ASW: The Truce at Bakura (Libro)

4+ ASW: Classic Star Wars: The Vandelhelm Mission (recopilación de tiras de historieta aparecidas en diarios)

4+ ASW: X-Wing Rogue Squadron (The Phantom Affair, Battleground Tattoine, The Warrior Princess, Requiem for a Rogue, In the Empire's Service, The Making of Baron Fel, Family Ties, Masquerade, Mandatory Retirement) (Comic)

5 ASW: Bobba Fett: Twin Engines of Destruction (recopilación de páginas de historieta aparecidas SWGM)

6+ ASW: The X-Wing Series (Rogue Squadron, Wedge's Gamble, The Krytos Trap) (Libro)

7+ ASW: The X-Wing Series (The Bacta War, Wraith Squadron, Iron Fist) (Libro)

8 ASW: The Courtship of Princess Leia (Libro)

8 ASW: The X-Wing Series: Solo Command (Libro)

9+ ASW: The X-Wing Series: Isard's Revenge (Libro)

9+ ASW: Thrawn Trilogy (Heir to the Empire, Dark Force Rising, The Last Command) (Comic, libro)

10+ ASW: Dark Empire I & II (Comic)

10+ ASW: Bobba Fett: Death, Lies and Treachery (Bounty on Baar Koda, When the Fat Lady Swings, Murder Most Foul) (Comic)

11 ASW: Empire's End (Comic)

11 ASW: Jedi Academy Trilogy (Jedi Search, Dark Apprentice, Champions of the Force) (Libro)

11 ASW: I, Jedi (Libro)

11+ ASW: Crimson Empire (Comic)

12+ ASW: The X-Wing Series: Starfighters of Adumar (Libro)

12 ASW: Children of the Jedi (Libro)

12 ASW: Darksaber (Libro)

12 ASW: Planet of Twilight (Libro)

13 ASW: Jedi Academy: Leviathan (Comic)

14 ASW: The Crystal Star (Libro)

16 ASW: The Black Fleet Crisis Trilogy (Before the Storm, Shield of Lies, Tyrant's Test) (Libro)

17 ASW: The New Rebellion (Libro)

18 ASW: The Corellian Trilogy (Ambush at Corellia, Assault at Selonia, Showdown at Centerpoint) (Libro)

19 ASW: The Hand of Thrawn (Specter of the Past, Vision of the Future) (Libro)

23 ASW: The Young Jedi Knights Series (Heirs of the Force, Shadow Academy, The Lost Ones, Lightsabers, Darkest Knight, Jedi Under Siege) (Libro)

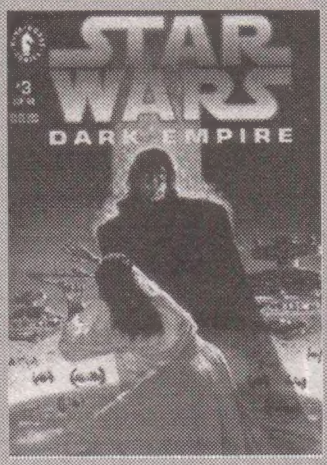
24 ASW: The Young Jedi Knights Series (Shards of Alderaan, Diversity Alliance, Delusions of Grandeur, Jedi Bounty, The Emperor's Plague, Return to Ord Mantell, Trouble on Cloud City, Crisis at Crystal Reef) (Libro)

RECOMENDADOS

• THE THRAWN TRILOGY, de Timothy Zahn.
Nada en contra, todo a favor. La mejor trilogía en cuanto a nivel de escritura e interés. Leia y Han están casados y tienen dos hijos, Luke busca la sabiduría Jedi para reconstruir la orden. Mientras tanto, un Gran Almirante del Imperio, Thrawn, arrincona a la Nueva República. Primera aparición de un personaje importantísimo del universo Star Wars: Mara Jade, que luego reaparecerá en otras novelas y comics. En una palabra: imperdible.

• DARK EMPIRE, de Tom Veitch y Cam Kennedy.
El Emperador reaparece en un cuerpo clonado, Leia y Han tienen su tercer hijo, Anakin, y Luke se pasa al Lado Oscuro. Buen guión, muy bien ilustrado por Kennedy. Un punto en contra: el guión es un poco apresurado. Dos a favor: Luke arrodillado frente al Emperador, reconociéndolo como maestro, y la reaparición de Bobba Fett.

• THE COURTSHIP OF PRINCESS LEIA, de Dave Wolverton
La historia de cómo se casaron Leia y Han. El punto de partida es un poco pedorro, pero la novela está tan bien escrita que se perdona. Captura la emoción de las pelis. Además, Luke encuentra una nave Jedi con información que le ayudará a fundar su Academia.



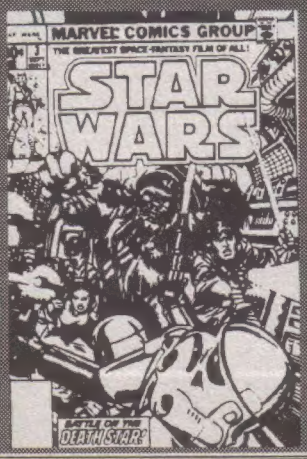
• TALES OF THE JEDI, de Tom Veitch, Kevin Anderson y varios dibujantes.
No todo lo que viene en este paquetón es bueno, pero la saga de Ulic Qel-Droma y Exar Kun se engancha con las novelas y es el primer puente que consolida las dos ramas del universo Star Wars (libros y comics).

• THE JEDI ACADEMY TRILOGY, de Kevin Anderson
Odio a este tipo. Escrita como el culo, pero fundamental porque en estos libros se restablece la orden de los Caballeros Jedi y se cierra la historia de Exar Kun, además de enganchar con los acontecimientos de Dark Empire.

• SHADOWS OF THE EMPIRE, de Steve Perry.
Para ser un afano, este libro que trascurre entre El Imperio... y El Regreso... es muy bueno, además de ser la más adulta de todas la novelas de Star Wars, con aproximaciones sexuales entre Leia y Xizor. Interesante también porque muestra los cambios de Luke entre las dos películas y cómo autocompleta su entrenamiento. Además, Xizor es un excelente villano, de la talla de Vader o Fett.

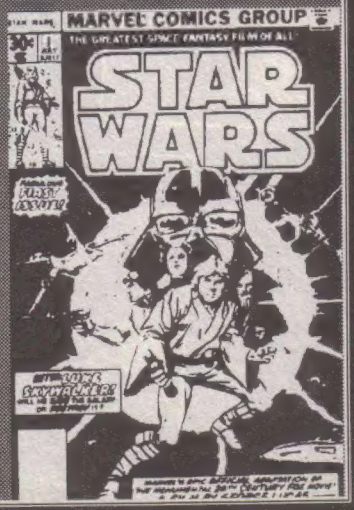
• JABBA THE HUTT: ART OF THE DEAL
Una visión distinta de la babosa favorita de todos los fans. Jabba como una especie de Padrino, previendo los ataques de sus enemigos y ganando siempre gracias a su astucia. Que lástima lo del Palacio...

LOS COMICS DE MARVEL



Dentro de la gran bolsa de la continuidad en la que entran TODOS los productos que llevan la etiqueta Star Wars hay un excepción: los 110 comics que Marvel publicó entre 1977 y 1985 (107 de la serie regular y tres anuales). Estas historias transcurren en su mayor parte entre películas, algo que afectó la posibilidad de los autores para crear la clase de aventuras que los fans realmente esperaban. La política de Lucasfilm antes de la aparición de Heir to the Empire de Timothy Zahn y Dark Empire de Dark Horse (que rectivaron la franquicia SW en libros y comics), prohibía terminantemente a los licenciatarios explorar los sucesos posteriores a El Regreso del Jedi. Así, a pesar de sus buenas intenciones y del buen desempeño de autores como Roy Thomas, Howard Chaykin, Carmine Infantino, Jo Duffy y otros, los comics marvelianos se movieron entre límites muy estrechos, que dañaron el atractivo que presentaban para los fans: las historias se hicieron repetitivas y cada vez más insulsas, con la consigiente caída en el entusiasmo de la afición.

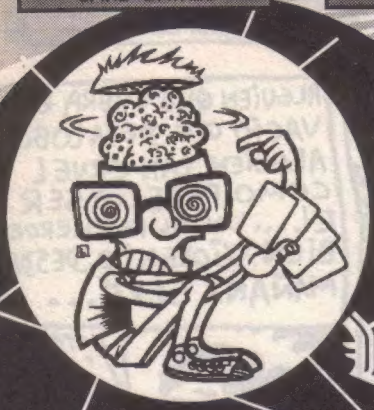
Esto no son razones suficientes, sin embargo, para que los comics de SW editados por Marvel no se consideren dentro de la continuidad "oficial". Es cierto que tienen contradicciones de continuidad, pero ya hemos visto que no todo lo que está considerado oficial encaja perfectamente (el ejemplo de Splinter of the Mind's Eye es el más claro: Luke se encuentra con Darth Vader, contradiciendo una parte de El Imperio...). La razón es mucho más mundana y tiene que ver, probablemente, con que OTRA compañía de comics tiene la licencia en este momento. De todos modos, si conseguís algún número de esta serie, capturalo, ya que gozan de precios infladísimos en el mercado de números atrasados. 'Nuff said!



AMORFI SPECIAL HOMBRE ABEJA

DIBUJANTE INVITADO: MARTÍN COCCHI

©MARTÍN COCCHI Y DANI THE ©. ENTERTEIMENT... CHAU, CHAU, CHAU, CH



cebamiento infinito

Vampiro: La Mascarada

por Nacho Monteavaro

Todas las ilustraciones son © White Wolf

Maldiciones Bíblicas

Si leyeron el Cebamiento anterior, sabrán que dentro del mundo de tinieblas que nos ofrece la compañía White Wolf, se encuentran diferentes tipos de criaturas sobrenaturales. Hoy nos centraremos en Vampiro: La Mascarada.

Para comenzar, digamos que los autores (Mark Rein Hagen, Graeme Davis, entre otros) se basaron en las Crónicas Vampíricas escritas por Anne Rice (Entrevista con el Vampiro), dejando un poco más de lado a clásicos como Drácula, Nosferatu y otras yerbas de la mitología chupasangre.

Según los autores, todo este mundo de tinieblas empieza con Adán, Eva, la serpiente y Dios. Todo comenzó en el principio de los tiempos cuando Dios hizo a Adán, quien le pidió compañía. El todopoderoso creó entonces a Lilith (no mencionada en la Biblia), Adán se casó con ella y pasaron un tiempo juntos hasta que Adán, cansado, la hizo expulsar del Edén y pidió una nueva mujer (esta le costó una costilla). Eva, servicial y muy compañera, le dio varios hijos entre los cuales se encontraban Caín y Abel. Ya en la Tierra y casados, Caín y Abel con sus familias, cada uno con sus trabajos rendían reverencia a Dios, quien los ayudaba a cambio de sacrificios personales y materiales. Abel, que era pastor, fue el día señalado al altar y sacrificó su más preciado cordero; y Caín, que era agricultor, dio una de sus mejores cosechas. Pasado el tiempo, Caín se sintió ofendido porque veía que Abel era mejor retribuído y cuando Dios, al año siguiente, les pidió un nuevo tributo, Abel nuevamente sacrificó su mejor animal. Cuando llegó el turno de Caín, con pena en su corazón, no vaciló en sacrificar a su amado hermano como símbolo de su amor a Dios.

- El Castigo

Dios lo expulsó de la Tierra y lo exilió a las tierras de Nod, donde Caín vagó durante mucho tiempo.

De tanto en tanto recibía la visita de los ángeles de Dios, que venían a pedirle una palabra de arrepentimiento. Caín, que no estaba arrepentido, fue maldecido por estos en el nombre de Dios.

Dichas maldiciones son: tener que vivir eternamente, no poder salir a la luz del día, alimentarse de la sangre de otros, todo lo que coma sabrá a cenizas y el fuego sería su peor enemigo.

Maldito como estaba y vagando por Nod, Caín se encontró con una mujer que estaba rodeada de bestias. Ella fue quien le enseñó a utilizar los poderes de la sangre.

Centurias más tarde y al sentirse muy solo, Caín decide crear a sus primeros hijos con los que funda La Primera Ciudad, Enoch.

Los hijos engendraron a más hijos y estos a su vez a otros, esparciendo la maldición a toda su progenie.

En un intento por coexistir con los humanos (porque estos ya no lo eran), los gobernaron y los oprimieron hasta que Caín se cansó de ver que su gente no tomaba su maldición como lo que era, sino que la usaban para su propio beneficio. Sumido en un profundo dolor, el hijo de Adán se autoexilió y no se supo nada mas de él.

- Generaciones de Antaño

Para explicar la progenie de Caín, tomemos como ejemplo el árbol genealógico de una familia. En las raíces del árbol lo tenemos a Caín (primera generación) y sus tres hijos (segunda generación) engendraron a trece llamados tercera generación. Hasta esta generación son llamados "antidiluvianos", debido a que su creación es anterior al diluvio universal.

Esta generación se individualizó, creó a sus propios seguidores (clanes), y se concentró en el desarrollo de un grupo de poderes sanguíneos, llamados disciplinas. Los que le siguieron a estos son la cuarta generación, luego la quinta, y así el árbol se ramificó hasta llegar a la decimocuarta, donde la sangre de Caín se debilita tanto que la maldición se hace mas fuerte, pero ya no se puede crear progenie.

Pasados los milenios llegamos a nuestra época, donde encontramos a los vampiros gobernando desde un mundo de tinieblas y oscuridad, tanto para regir la vida de los mortales como la de los no tan mortales.

- La Sociedad Vampírica

En un ambiente caótico, político, oscuro y gótico, estos vampiros se relacionan con otros como ellos, con otras criaturas sobrenaturales, o con mortales (simples recipientes de sangre) en medio de manipulaciones, pujas de poder y la lucha con la bestia interior que todo vampiro lleva dentro suyo.

Agrupados por ideologías y creencias podemos encontrar en la actualidad muchas ramas del vampirismo, principal-

mente divididos en dos sectores: la Camarilla y el Sabbat. La Camarilla fue creada en el Siglo XV cuando -como medida de auto-preservación- siete clanes decidieron crear normas de conducta por las cuales regirse, creando una mascarada para evitar atrocidades como la Santa Inquisición, que dio caza a todo cuanto ser sobrenatural hubiera sobre la faz de la Tierra (pero esta es otra historia, a la cual se remite un suplemento que salió luego, llamado Edad Oscura, que ambienta al juego en la época del medioevo).

Estas normas de conducta fueron impuestas por los siete clanes a toda la sociedad vampírica, pero muchos vampiros, al no estar de acuerdo con estas, decidieron ser independientes y/o agruparse con nuevos ideales, dando origen al Sabbat.

Los siete clanes agrupados en la Camarilla son estos:

- **Brujah**: idealistas, anarquistas y rebeldes (skinheads, heavys, punks, etc.)
- **Gangrel**: ¿quién sabe? ¿animales o humanos? (guardabosques, vagabundos, trotacalles, etc.)
- **Nosferatu**: tipos realmente asquerosos y físicamente deformes (informantes, soplones, espías, etc.).
- **Malkavian**: insanos mentales, con distintas locuras (paranoicos, esquizos, cebiches, etc.)
- **Toreadores**: artistas, admiradores de la belleza (pintores, actores, transvestistas, etc.)
- **Tremere**: manipuladores, magos y oscurantistas (brujos, astrónomos, satanistas, etc.)
- **Ventrue**: los sangre azul, se creen que son la creme de la creme vampírica (políticos).

El Sabbat, por su parte, fue creado como oposición a la Camarilla y con los principios de la anarquía y libertad total, sin mantener una mascarada para con los humanos, incluso contradiciéndose a sí mismos al tener ciertas jerarquías dentro de la secta, pero dando libre albedrío a todos sus miembros y seguidores. Los clanes que lo originaron fueron Lasombra (la contrapartida política de los Ventrue, que maneja desde las sombras a la iglesia), Tzimisce (los más demoníacos, seres raros e intrigantes) y todos los desertores de la Camarilla, ahora llamados Antitribu, y en guerra constante y sin cuartel contra sus eternos rivales.

También hay clanes independientes, a los que nos les cabe estar en ninguna de las dos facciones, ya sea porque no comparten ideales, o porque no les interesa estar ligados a ninguna en especial. Algunos de los independientes son:

Assamitas (fanáticos, asesinos, terroristas, mayoritariamente musulmanes), Giovanni (pertenecen todos a la misma familia, originarios de Venecia, generalmente mafiosos), Ravnos (gitanos, vagabundos, ilusionistas), Seguidores de Set (descienden del antiguo Egipto, seguidores al culto de la serpiente).

· Ya tengo el Poder

Son muchos los dones oscuros que Caín dio a sus hijos, y otros tantos los que ellos sólos desarrollaron. Estas son algunas de las disciplinas vampíricas más difundidas:

Animalismo (permite comunicarse y dominar animales de todo tipo), **Auspex** (aumenta la percepción hasta niveles extra sensoriales), **Celeridad** (aumenta la velocidad y los reflejos), **Quimerismo** (ilusionismo, llega a extremos reales), **Dementación** (canaliza y enfoca la locura y el desenfreno de otras personas), **Dominación** (influencia las acciones ajenas, mediante sugestión mental), **Fortaleza** (mejora la resistencia y vigor, más allá de la resistencia normal de un vampiro), **Necromancia** (una de las escuelas de magia, dedicada al manejo de las almas de los muertos), **Ofuscación** (permite desaparecer de la vista de los ojos indiscretos), **Obtenebración** (manejo de la oscuridad y las sombras), **Potencia** (aumenta la fuerza a niveles sobrehumanos), **Presencia** (es la disciplina de la atracción sobrenatural), **Protean** (manejo de la forma física a voluntad), **Extinción** (usa los principios del veneno, el control sanguíneo y la pestilencia), **Serpentis** (el secreto más preciado que Set lego a sus hijos), **Taumaturgia** (el arte de la magia a través del uso de la sangre), **Vicisitud** (poderosa y horrible disciplina que permite el moldeo de la carne y el hueso).

· Dados mancados con Sangre

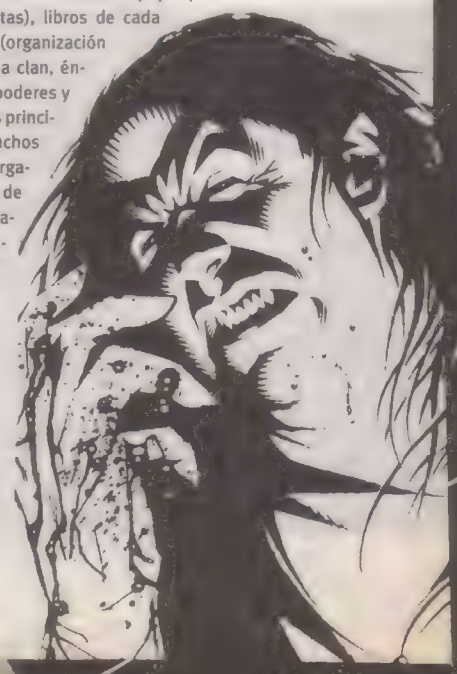
...Y, después de todo, esto es un juego, y como todo juego tiene que tener un sistema. Siguiendo el método empleado en todo el Mundo de Tinieblas, lo más importante son los dados de diez caras y los puntos.

Vampiro posee un sistema nuevo y revolucionario, en donde el jugador decide dónde distribuir los "puntos" para crear un personaje único e individualizado, dándole Atributos, Habilidades, Ventajas y Virtudes. Los atributos se dividen en tres categorías: Físicos, Sociales y Mentales; así como las Habilidades en: Talentos, Técnicas y Conocimientos. Con referencia al sistema de dados podemos decir que se utiliza el sistema de éxitos (10) y fracasos (1), con diferentes grados de dificultad para las acciones a realizar.

· Lebamiento en libros

Todo esto, y en mayor profundidad, lo podés encontrar en el libro básico y los suplementos de Vampiro: La Mascarada. En el libro básico se describe el sistema de juego, los clanes, disciplinas, historia y todo lo que necesitás para empezar a jugar. Para Vampiro: Edad Oscura necesitás otro básico, similar al anterior, con la característica de estar ambientado en el medioevo. También están las Guías de la Camarilla y del Sabbat (dos complementos en los que se describe el manejo y la política de sendas sectas), libros de cada uno de los clanes (organización característica de cada clan, énfasis en la historia, poderes y pensamientos de sus principales miembros), muchos libros de ciudades (organización geopolítica de las principales ciudades del oscuro mundo), el Libro de Nod (la Biblia vampírica) y otros suplementos como el Manual del Narrador, Pantalla del Narrador, Guía del Jugador, etc.

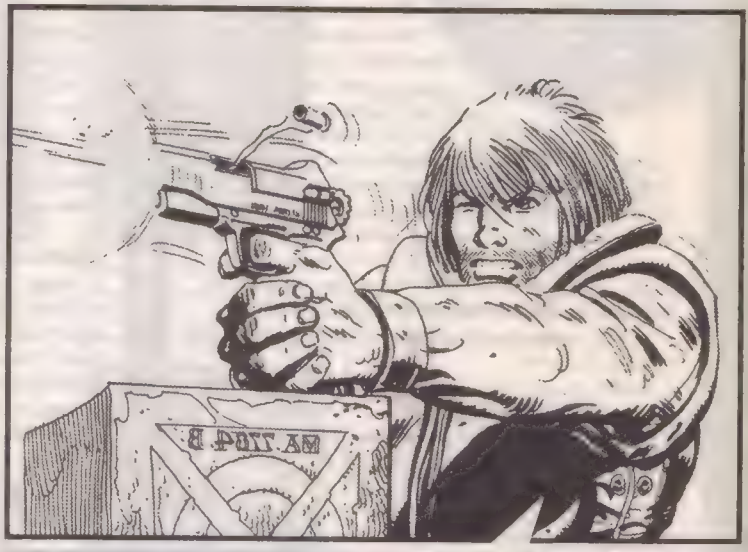
No te cebo más: tomate un buen trago de RH positivo, y salí a jugar Vampiro antes de que amanezca•



APRENDÉ A USAR
TUS PROPIAS ARMAS.
APRENDÉ HISTORIETA
EN LA **EAH**.

eah
Escuela
Argentina
de Historieta

Guión de historieta
Dibujo de historieta
Historieta humorística
Ilustración



YA ESTA ABIERTA
LA INSCRIPCION
PARA SEPTIEMBRE!

La **EAH** es la única escuela con un plan integral que te enseña guión, dibujo e ilustración, con docentes de primer nivel, Juan Zanotto, Carlos Albiac, Quique Alcatena, Dani The O, Andrés Accorsi.
Estámos formando a los historietistas del siglo XXI.
No te quedes dibujado.

eah
Escuela Argentina de Historieta

COCHABAMBA 868 - CAPITAL - TEL. 307-6170/7297

HACE NO MUCHO TIEMPO, REPASAMOS SU TRAYECTORIA EN EL AUTOR DEL MES. PERO SURGIO LA POSIBILIDAD DE QUE EL MISMO NOS HABLE DE SU TRABAJO Y NO QUISIMOS PRIVARLOS DE UNA CHARLA CON UN ARTISTA IDENTIFICADO Y COMPROMETIDO CON UNA BUSQUEDA INCESANTE DE NUEVAS FORMAS DE NARRAR COMICS. DESDE LA LEJANA DINAMARCA, ESTE ES EL TALENTOSISIMO

TEDDY KRISTIANSEN

REPORTAJES • por Andrés Accorsi y Jaume Vaquer

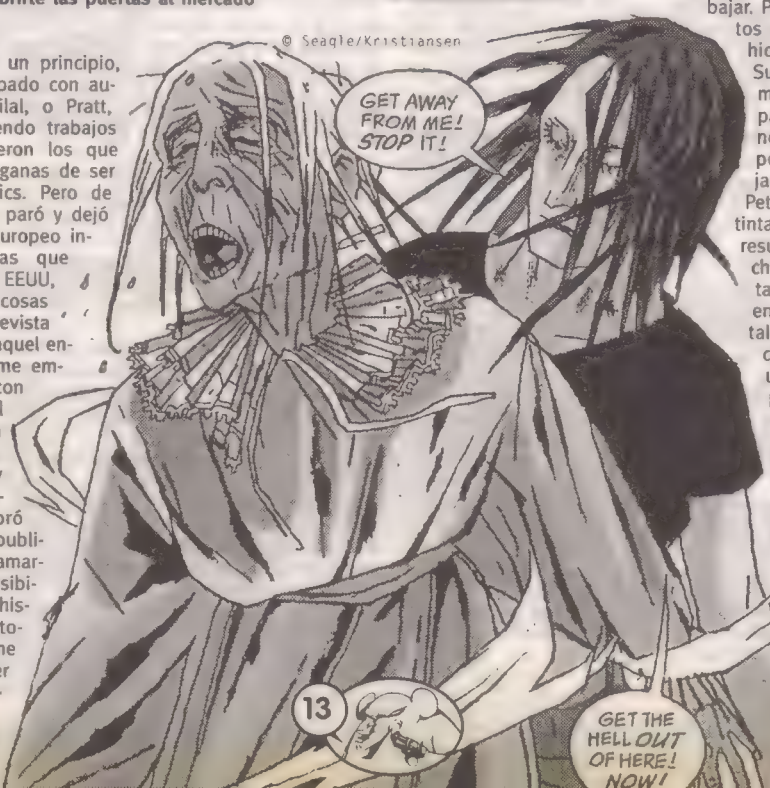
JV: Vos dibujaste aquella famosa novela gráfica de Superman toda realizada por autores daneses. ¿Cómo surgió ese proyecto?

TK: Fue en 1988, cuando se festejaba el 50º Aniversario de Superman y los directivos de DC le avisaron a los editores de todos los países donde se publican los comics de Superman que todos los que quisieran podían hacer un comic de Superman. Y no sé por qué, pero Dinamarca fue el único país donde les dijeron "Sí, por supuesto, lo queremos hacer". Y así surgió La Bomba de la Paz.

© DC

AA: ¿Tu idea era abrirte las puertas al mercado americano?

TK: Hasta ahí. En un principio, yo estaba muy copado con autores tipo Enki Bilal, o Pratt, que estaban haciendo trabajos maravillosos y fueron los que me inspiraron las ganas de ser dibujante de comics. Pero de pronto, la cosa se paró y dejó de salir material europeo interesante. Mientras que del otro lado, en EEUU, empezaban a salir cosas copadas como la revista Epic, que salía en aquel entonces, y bueno, me empecé a enganchar con eso. Y después, el coordinador de La Bomba de la Paz, que es un tipo muy influyente en el comic danés, compró los derechos para publicar Tarzan en Dinamarca, pero con la posibilidad de encargar historias nuevas a autores daneses. Y me llamó a mí y a Peter Snejberg para trabajar. Pete y yo empezamos juntos en las mismas revistas, hicimos juntos el álbum de Superman, nos llevábamos muy bien. Y nos llamaron para hacer una de Tarzan y nos pareció interesante, por la posibilidad de trabajar juntos. La idea era que Pete hiciera lápices y yo entintara y coloreara, pero no resultó: yo le cambiaba mucho el lápiz, a él no le gustaba, entonces cada vez entregaba lápices más detallados, con más información, y así, hasta que llegó un punto en que nos separamos, y decidimos no trabajar juntos, para que cada uno pudiera ver su trabajo terminado como quería. Justo ahí me llama Matt Wagner, que había visto el álbum de Superman y le había gustado mucho y lo andaba mostrando por las convenciones. Me dijo que fuéramos a San Diego y bueno,



© Seagle/Kristiansen

© Edgar Rice Burroughs

ahí nos presentó a un montón de gente y me ofreció trabajar en Grendel: Four Devils One Hell con James Robinson. También le pudimos vender a una editorial americana, Malibu, nuestros comics de Tarzan, que aparentemente gustaron mucho, porque nos nominaron para un premio Eisner.

JV: ¿Qué onda eso de dibujar comics de Tarzan?

TK: No sé... acepté hacerlo por lo mismo que acepté lo de Superman: eran personajes que yo había leído de chico.

AA: Uno de tus primeros trabajos en DC fue esa historia loquísima del origen del Ventriloquist, que hiciste con Alan Grant. ¿Cómo fue?

TK: Divertidísimo. Se ve que, con ese personaje, a Alan lo dejan hacer lo que se le dé la gana y salió algo muy extraño, muy grotesco y muy divertido.

© Matt Wagner

JV: Tanto en Grendel Tales como en todos tus trabajos para Vertigo pudiste dirigirte a un público adulto. ¿Ahí es donde te sentís más cómodo?

TK: Sí. Creo que el comic como medio ha ido creciendo y estos proyectos acompañan en cierto modo el crecimiento del lector. Casi todo lo que quiero hacer, lo quiero hacer para las revistas apuntadas al público adulto. Ahí es donde realmente se puede explorar, se pueden hacer cosas nuevas en el medio. O sea que tuve suerte al empezar de entrada en comics para adultos... o por lo menos para chicos de 16 años en adelante.

AA: En House of Secrets, Steven Seagle y vos figuran como co- creadores. ¿Cuál fue el aporte de cada uno a la serie?

TK: Steve tenía la historia general, me la mostró y me gustó. Nos pusimos a charlar estas ideas y los dos empezamos a aportar cosas a lo que iba tirando el otro. Terminamos creando un 50% cada uno, o un 60% él y un 40% yo.

AA: ¿A quién se le ocurrió el personaje de Rain?

TK: Rain, Ben y los Juris estaban en la propuesta original de Steven. Pero después les cambiamos los nombres, Rain terminó siendo muy distinta a la del planteo original.

AA: ¿Por qué creés la serie arrancó vendiendo bien y después se cayó?

TK: No sé... el mercado americano es un kilombo. Es imposible saber qué quieren los lectores. En DC nos dijeron que fueron las historias de los Juris las que perdieron al público...

AA: Y sí, se hicieron bastante pesadas...

TK: Pero bueno, son los números favoritos míos y de Steve.

AA: A mí me gustaban los back-ups de Rain, pero las historias de los Juris, no sé... no me interesaban tanto como para leer 20 páginas de cada uno...

TK: A nosotros nos gustan esos y el número... 7, creo, el que cuenta el origen de la mansión.

AA: Ah, ese sí, me parece magnífico. En House of Secrets tu dibujo se acerca mucho al McKean de Cages. ¿Es un artista que te interesa? ¿Está entre las influencias que vos le ves a tu trabajo?

TK: Sí, siempre me interesó cualquier cosa que haga McKean. Pero mi principal influencia a nivel dibujo es el artista alemán Egon Schiele. No es que siga mirándolo todo el tiempo, pero en un principio sí, fue una enorme influencia. Ahora estoy leyendo mucho sobre modernismo, me estoy cebando con los pintores modernistas escandinavos.

JV: ¿Cuál de tus trabajos para Vertigo te resultó más satisfactorio?

TK: Yo trato de meterme a fondo en todas las historias. Si estoy dibujando una historia medieval, trato de cambiar el trazo para adaptarme. No me gustan los dibujantes que dibujan todo igual, que no cambian de onda según la historia. El caso típico es el de Joe Kubert: en Fax From Sarajevo, los dibujos parecen el Sgt.Rock, todo el tiempo (risas). Y así terminás transmitiendo las sensaciones equivocadas. En serio, a mí me costó muchísimo leerlo. Me parece importante tener en claro qué tipo de historia estás haciendo y fijarse cómo se puede adaptar tu dibujo a esa historia. Si hacés siempre lo mismo, aburrís. Yo siempre me esfuerzo mucho por captar la mayor cantidad de sensaciones. Entonces, si estoy haciendo una historia del medioevo, trato de usar más marrones, de hacer el trazo más crudo, más parecido al grabado en madera, tratar de darle una sensación más medieval a todo el ambiente. Trato de hacer algo así en todos los proyectos donde participo. En Sandman Midnight Theatre también, traté de mantener la sensación de la época, con muchos tonos grises y marrones, como en las películas de los '20, le bajé las tonalidades a todos los colores, nada de colores primarios... traté de hacer todo lo contrario a lo que había hecho en Grendel Tales. En Grendel Tales me maté poniendo luces, iluminando cada línea, cada forma. En Sandman me volqué más a masas de luz, a pinceladas más gruesas.

© DC

© Seagle/Kristiansen

AA: Para el último Winter's Edge hiciste un unitario de The Dreaming protagonizado por Nuala. ¿Te convocó Neil Gaiman, o la coordinadora de la serie?

TK: Sí, Shelly Roeberg, que coordinaba también House of Secrets. Pero con Neil ya había trabajado en un número de Sandman y nos entendemos muy bien. Es increíble: el tipo es un genio, pero no está para nada en pose de estrella, ni de jefe, ni de nada.

AA: ¿Seguís leyendo comics?

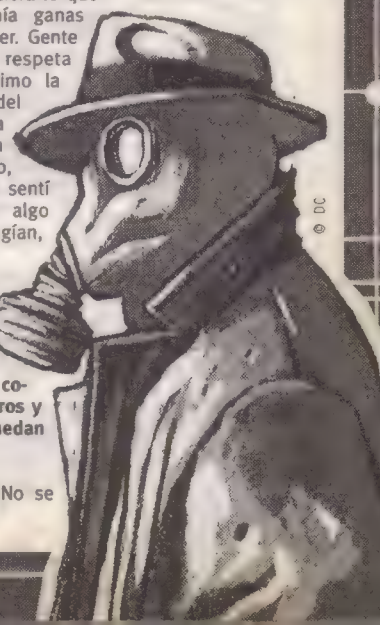
TK: No, casi nada. No me interesa casi nada. Lo único que estoy leyendo es lo que hace Steve para Oni Press. Y me gusta mucho Mattotti, también. Me gusta Seth, Chester Brown, Dylan Horrocks, Adrian Tomine, Muñoz, Eddie Campbell...

AA: ¿Y cómo es que teniendo todo ese background de comic europeo y esos gustos orientados al comic alternativo, trabajás tanto y tan a gusto para una editorial super-mainstream como es DC?

TK: Yo creo que lo importante es la gente con la que uno trabaja y a mí, por suerte, siempre me han tocado coordinadores que me alentaron y me estimularon para que hiciera lo que yo tenía ganas de hacer. Gente que respeta muchísimo la labor del artista, que jamás te va a venir a apurar para que cambies tu estilo, ni nada de eso. Nunca sentí que tenía que hacer algo porque ellos me lo exigían, para nada.

AA: Otro tema: ¿Te parece que el futuro del comic americano ya no pasa por los comic-book y las comiquerías, sino por libros y paperbacks que se puedan vender en librerías?

TK: No sé, es difícil. No se

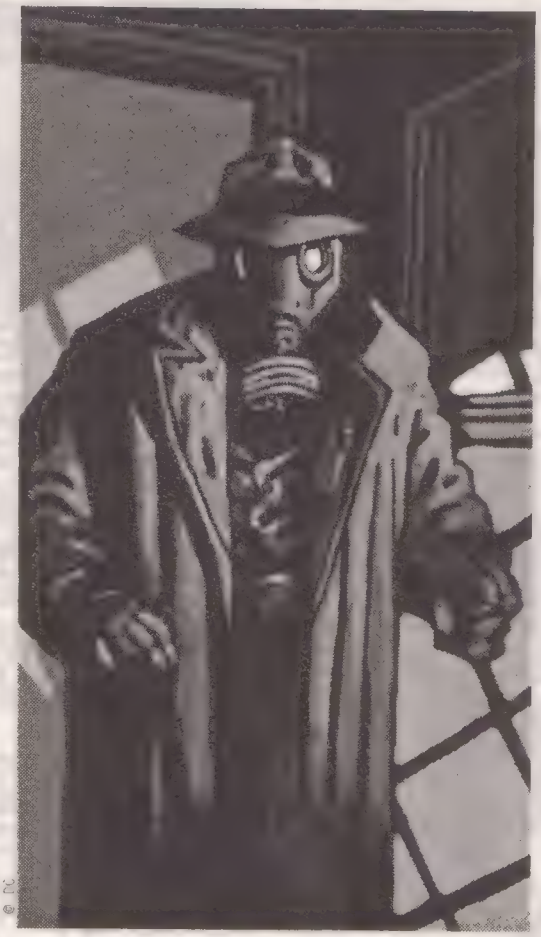


© DC

puede precisar cuánto venden los comics, porque los comics americanos se venden también en las comiquerías de Inglaterra, de Dinamarca... supongo que en España y en Argentina también. Creo que sería muy beneficioso para los comics entrar en las librerías, pero no creo que haya que orientar toda la producción al cliente de librería o al de comiquería. Creo que nos estamos olvidando de los chicos, que son los lectores del futuro. A todos nos gusta trabajar para el público adulto, sentir que estamos haciendo una obra adulta, importante, pero alguien tiene que salir a captar a los chicos. Hay pocos comics para chicos y casi todos son muy malos. Esto se puede convertir en un problema, porque venimos con desventaja frente a otros medios claramente apuntados a los chicos, como son los juegos de computadora, por ejemplo.

AA: En House of Secrets se notaba la intención de salir a captar público por afuera del ghetto comiquero, por ahí a gente que se enganchara con la onda del grunge de Seattle, o chicas que se identificaran con una protagonista femenina...

TK: Es curioso: como la ambientamos en Seattle, todo el mundo cree que apuntamos la historia hacia el público de onda grunge. Pero no es así. House of Secrets arrancó cuando la movida de Seattle se estaba muriendo. Enseguida asocian Seattle con el grunge, pero no era la intención...



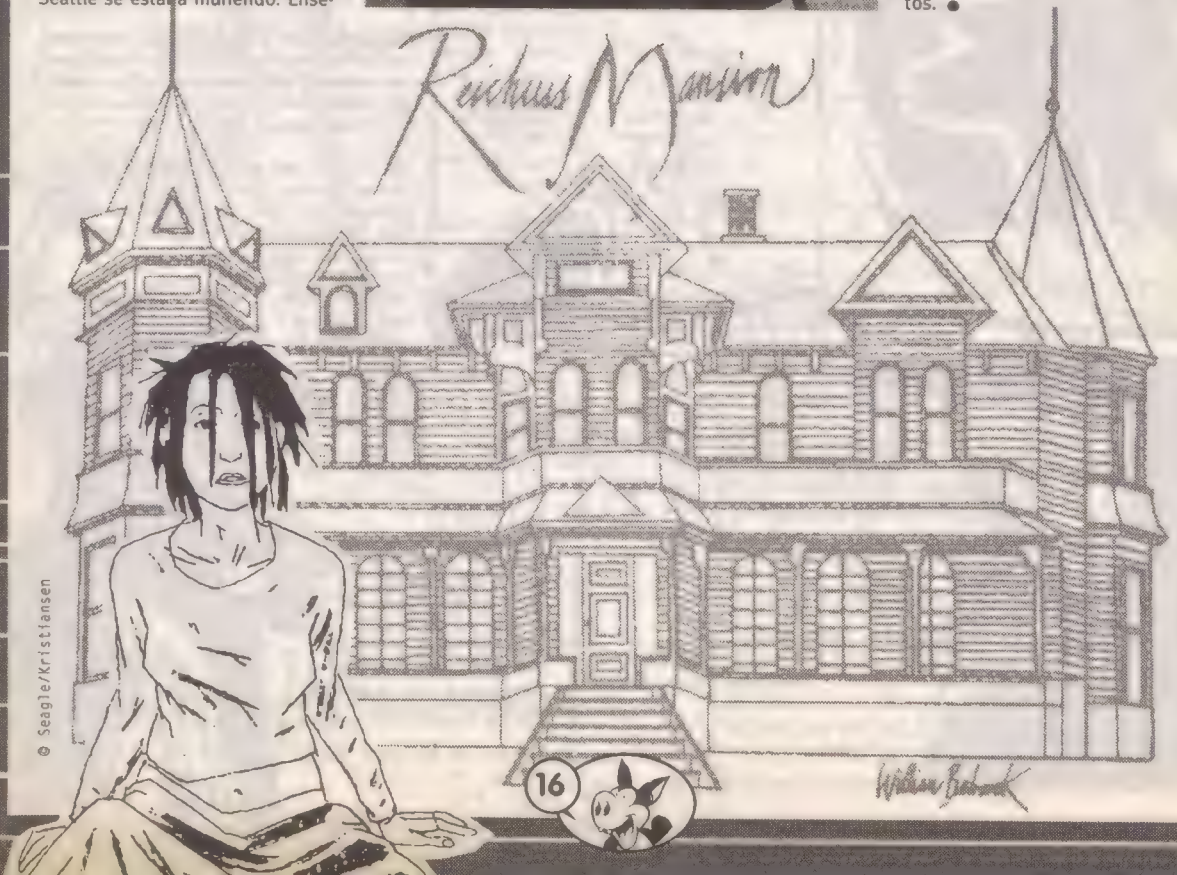
© DC

AA: ¿Y se logró el objetivo de traer público nuevo a la serie?

TK: En realidad, no sé. DC nunca nos envió carpetas de prensa con recortes de reseñas, o de notas en los medios que consume este público. Por ahí no las vieron y por ahí no las hubo. Es difícil saberlo con certeza, pero puede ser.

JV: Para terminar, ¿algún proyecto que puedas adelantarnos?

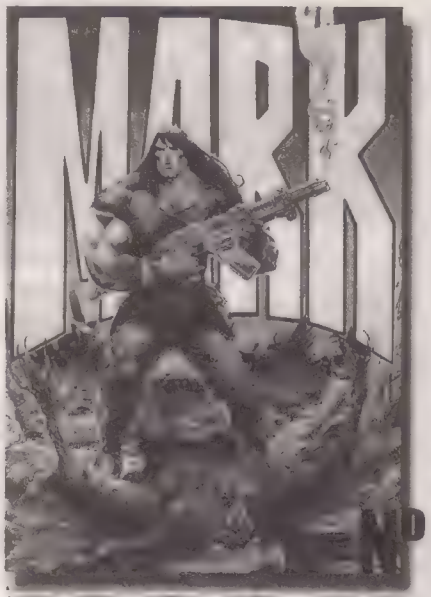
TK: Estamos preparando una historia de 96 páginas de House of Secrets, que originalmente se planeó como novela gráfica, pero finalmente va a salir como miniserie. Además, el año pasado hice una historieta para mí, llamada Summer, que transcurre en un parque. Y ahora quiero hacer cuatro historias, una para cada estación, todas en el parque. Y como me gusta mucho trabajar con Steve (Seagle), arreglé con él para que escriba la historia del Otoño, y yo la voy a dibujar. La del Invierno la voy a escribir yo, pero va muy lento, tranquilo. Para después tengo pensada otra novela gráfica, con un novelista amigo mío. Veremos qué pasa. El quería que yo empezara ya a adaptar un trabajo suyo, pero yo no podía, entonces lo está haciendo un autor español, Rubén Pellejero. Pero quedó la idea de hacer algo juntos. ●



© Seagle/Kristiansen

LA INVASION COMENZO...

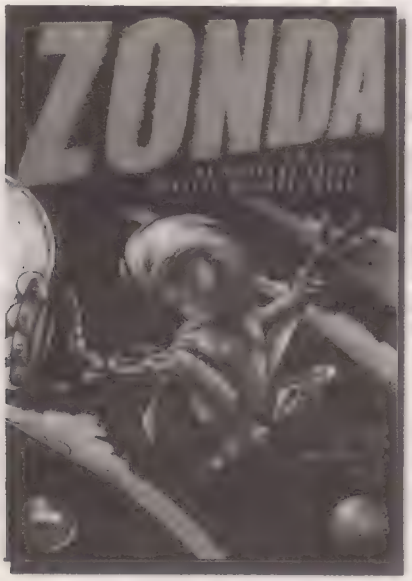
Nº 3



Nº 2

EL ETERNAUTA ODIO COSMICO

MARK



EDICION UNICA

VIENTO ZONDA

WWW.COMIC-PRESS.COM

INVASION COMIQUERA

LOS SERIALES

por Hernán Ostuni y Fernando García

CHECKLIST DE SERIALES BASADOS EN COMICS ENTRE 1934 Y 1952

(Fuentes: Serial Adventures, 50 Years of Serial Thrills, Crash nº3)

AÑO	SERIAL	PRODUCTORA
1934	Tailspin Tommy	Universal
1935	Tailspin Tommy: The Great Air Mystery	Universal
1936	Ace Drummond	Universal
	Flash Gordon	Universal
1937	Dick Tracy	Republic
	Jungle Jim	Universal
	Radio Patrol	Universal
	Secret Agent X-9	Universal
	Tim Tyler's Luck	Universal
1938	Dick Tracy Returns	Republic
	Flash Gordon: Trip to Mars	Universal
	Red Barry	Universal
1939	Buck Rogers	Universal
	Dick Tracy: G-Man	Republic
	Mandrake the Magician	Columbia
1940	Adventures of Red Ryder	Republic
	Flash Gordon Conquers the Universe	Columbia
	King of the Royal Mounted	Republic
	Terry and the Pirates	Columbia
1941	Adventures of Captain Marvel	Republic
	Dick Tracy vs. Crime Inc.	Republic
1942	Don Winslow of the Navy	Universal
	Spy Smasher	Republic
1943	Adventures of Smilin' Jack	Universal
	Batman	Columbia
	The Phantom	Republic
1944	Captain America	Republic
1945	Brenda Starr Reporter	Columbia
	Secret Agent X-9	Universal
1947	Brick Bradford	Columbia
	The Vigilante	Columbia
1948	Congo Bill	Columbia
	Superman	Columbia
	Tex Granger	Columbia
1949	Batman and Robin	Columbia
	Bruce Gentry	Columbia
1950	Atom Men vs. Superman	Columbia
1952	King of the Congo	Columbia
	Blackhawk	Columbia

• ORIGENES

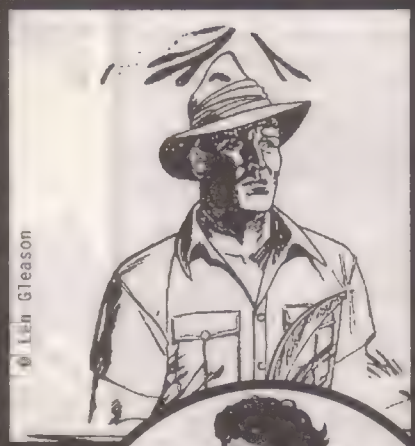
Creados originalmente en la década del '10, los seriales eran películas en episodios, casi siempre de más de 10 ó 15 capítulos y de 15 minutos de duración.

En la década del '30 y con el comic de aventuras americano ya afianzado, comienza una simbiosis entre ambos géneros. Si bien el serial se nutrió de los personajes del comic, estos pocas veces guardaban relación con su versión de papel y tinta: en general se los hacía vivir aventuras totalmente desconectadas de la creación original, con lo cual la utilización de tal o cual personaje respondía más bien a un efecto publicitario. En los seriales, por ejemplo, el Capitán America era un agente secreto, Mandrake no tenía bigote, etc. Tal vez la excepción que confirme esta regla sea el primer serial de Flash Gordon, en el que el propio Alex Raymond supervisó personalmente la producción.

A continuación, y para tener una idea cabal de la relación comics-seriales que abarcó el período 1934-1952, les presentamos un checklist de los principales traspasos, seguido de la biografía de quien fuera el más importante actor de este tipo de películas: Larry "Buster" Crabbe. Y a partir del próximo número, iremos revisando más a fondo algunos de estos seriales. Ahora sí: Arriba el telón!

Cabe agregar también los seriales de personajes nacidos en otros medios, pero con gran repercusión en los comics.

- Tarzan: Tarzan the Fearless (1933), Tarzan and the Green Godess (1935) y The New Adventures of Tarzan (1936), todos de la Principal.
- The Lone Ranger: The Lone Ranger (1938) y The Lone Ranger Rides Again (1939), ambos de la Republic.
- The Shadow: The Shadow (1940), de Columbia.
- The Green Hornet: The Green Hornet (1940) y The Green Hornet Strikes Again (1940), ambos de Universal.
- Nyoka: Perils of Nyoka (1942), de Republic.
- Jungle Girl: Jungle Girl (1941), de Republic.



EL SEÑOR DE LOS SERIALES

Buster Crabbe nació en Oakland, California, el 7 de Febrero de 1908, pero pronto su familia se mudó a Hawaii. Cultor de su físico, fue medalla olímpica en Natación en las olimpiadas de Los Angeles en 1932. Unos años antes, en 1927 y 1928, se enfrentó sin éxito a otro nadador destinado al estrellato, nada menos que Johnny Weismuller, el más famoso de los Tarzanes del cine y luego Jim de la Jungla. El premio olímpico, su físico y su porte hicieron que Hollywood se interesara pronto en Crabbe y así debutó en King of the Jungle (Kaspa, the Lion Man) para luego personificar al mismísimo Tarzan, en Tarzan the Fearless. A partir de aquí, Crabbe protagoniza varios seriales, como los de Buck Rogers, Red Barry y otros no relacionados con los comics. Pero sin dudas, su papel más recordado fue el de Flash Gordon, en los tres seriales que se realizaron sobre este personaje.

Así como Crabbe marcó una época del serial, su figura perdió popularidad cuando estos desaparecieron hacia 1952. Ese año, Buster protagonizó King of Congo, basado en Th'unda, un comic de Frank Frazetta. Luego realizó apariciones esporádicas en varios films, hasta su último trabajo, The Alien Dead, de 1981.

Su preocupación por el físico y su gran popularidad se vieron reflejados en numerosos avisos publicitarios de la época e incluso fue protagonista de diversos comic-books. Buster Crabbe falleció en Arizona, el 23 de Abril de 1983.

SKYMAN

Nombre Real: Sylvester Pemberton Jr.
Creadores: Jerry Siegel y Hal Sherman.

Primera Aparición: (como Star-Spangled Kid) Star-Spangled Comics nº1 (1941).
(como Skyman) Infinity Inc. nº31 (1986).

HISTORIA: En 1926, el potentado banquero newyorkino Sylvester Pemberton tuvo su segundo hijo y lo llamó Sylvester Jr. Educado en un ambiente de lujos, se le inculcaron los valores de la justicia, el patriotismo y la libertad.

Quince años después, en plena guerra mundial, el adolescente Pemberton presenció una escena que le cambiaría la vida: en un cine de New York, un grupo de americanos pro-nazis saltaron contra un noticiero, atacando a la bandera de los Estados Unidos y a su presidente. Sin dudarlo, el niño rico saltó de su palco y comenzó a golpearlos. Cobró de lo lindo. Pero afortunadamente, un grandote mecánico de nombre Pat Dugan también se metió a frenar a los alborotadores, y los sacó a las trompadas del lugar. A la salida, el policía que los interrogó exclamó "ojalá la bandera americana cobrara vida", y esa misma noche, sin haber cruzado ni una palabra, Syl se disfrazó del Star-Spangled Kid (el Chico Tachonado de Estrellas) y Pat de Stripesy (Ralladito). Cada uno desde su casa, salió a buscar a los nazis y en un muelle, los encontraron y entraron juntos al combate. Agilidad y fuerza se complementaron para formar uno de los dúos más duraderos de la historia, con la infinita fortuna de los Pemberton como respaldo y archivillanos como The Needle y Dr. Weerd. Cuando no pudo explicar a su padre sus lastimaduras, un psicólogo le recomendó al Sr. Pemberton que le trajera compañía a Syl Jr., y el banquero no tuvo mejor idea que adoptar a una niña de nombre Merry. Más tarde, ella se convertiría en la compañerita del Star-Spangled Kid, bajo el nombre de Merry, la Chica de los Mil Trucos, por un breve período.

Al super-automóvil prototipo que construía Dugan, Syl le hizo agregar turbinas y el mecánico-chofer-ayudante de superhéroe creó el Star-Rocket Racer, un auto muy veloz, capaz de levantar vuelo. Durante la guerra se unieron al All-Star Squadron, y luego fueron miembros de los Seven Soldiers of Victory, hasta el año'48 en el que enfrentaron al Nebula Man. Este monstruoso ser los mandó a un limbo atemporal, donde permanecieron por años, hasta que la Justice Society y la Justice League los rescataron y pudieron salir gracias al sacrificio del joven ayudante del Crimson Avenger, Wing.

Fuera de su tiempo, Dugan cayó en la depresión y tuvo tratos con la mafia, mientras Syl se unía a la JLA para seguir su lucha contra el crimen. Cuando el grupo StrikeForce atacó los viejos estudios de cine Stellar Studios en el valle de San Fernando, California, Star-Spangled fue capturado por el líder, Number One. Al entrar en escena la JSA, los terroristas son vencido y Sly descubre que su enemigo era su sobrino Arthur, hijo de su hermano mayor, fallecido hacía mucho. La fortuna Pemberton pasa entonces a sus manos, incluyendo el Stellar Studios. En su estadía con la Society, recibe del lastimado Ted "Starman" Knight su cetro cósmico, que luego el científico se lo adaptaría como un Cinturón Conversor Cósmico, otorgándole poderes de vuelo, campo de fuerza y lanzar bolas de energía. Mientras su cinturón estaba en preparación, visitó a su antiguo chofer y compañero de aventuras y lo ayudó a sacarse de encima el problema de los negocios sucios.

En una reunión de la JSA, en la que un grupo de héroes jóvenes irrumpieron para hacerse miembros, Pemberton decidió renunciar a la Society y formar un nuevo grupo, financiado con su dinero, con base en los estudios de cine: Infinity Inc.

Meses más tarde, tras un combate con el UltraHumanite, su cinturón falla y se lo lleva a Starman para que se lo arregle. Si bien desde su escape del limbo atemporal siempre estuvo pensando en sacarse el Kid del nombre, nunca supo cuál ponerse. Starman le quedaba grande, aún cuando Ted le pedía que fuese su sucesor. A la salida de esa visita al científico, el hijo rebelde, Jack Knight le dijo a Sylvester "Que te diviertas en el cielo, man". Y Skyman sería su nuevo nombre, varios meses después.

Tras la Crisis, Star-Spangled cayó en la dimensión del Ragnarok eterno con la Justice Society, pero él fue uno de los que pudo zafar junto al Dr. Fate. La culpa por haber sobrevivido fue mucha. Star-Spangled Kid se quedó atrás, con sus viejos compañeros. Ahora era turno de Skyman.

Entre sus amoríos se encontraron Power Girl y la detective Jonni Thunder, y su gran sueño nunca concretado de usar los estudios para filmar la película Justice Society of America - The Movie-.

Su final fue trágico. Bajo órdenes de una supuesta Jade, Salomon Grundy destrozó a Skyman a trompadas y tras vencer a Mister Bones, hizo que éste tocara a Pemberton con su toque de cianuro. Todo era una treta de la nueva Harlequin y la Injustice Unlimited, que acabó con Infinity Inc. como grupo. A los 61 años de edad, Sylvester Pemberton Jr. fue cremado y sus cenizas se arrojaron sobre las de los incendiados Stellar Studios.

Pero su legado continúa. Courtney Whitmore, la hijastra de Pat Dugan es la nueva Star-Spangled Kid, con el veterano mecánico dentro del robot S.T.R.I.P.E. Una nueva estrella brilla en el cielo. **(Diego Accorsi)**

EXTRA-DATA

En octubre del '41 sale la revista Star-Spangled Comics con este personaje de protagonista y otros menores como Tarántula de back-up. Aparecieron (no siempre como la historieta principal) hasta el número 86 (Nov.'48), en el que fueron reemplazados por Merry "The Girl of the 1.000 Gimmicks", quien ya venía haciendo de ayudante de Sylvester. Desde el invierno del 1942 apareció en la Leading Comics nº1, a lo largo de los 14 números que duraron las aventuras de los Seven Soldiers of Victory. En 1976, para la All-Star Comics nº58 Star-Spangled Kid regresa, luego funda Infinity, después se cambia el nombre y en la triste Infinity Inc. nº51 (Jun.88), muere. No se olviden de Skyman.

Si hasta hoy creías que solo en la infancia...
te divertias
no trabajabas
no estudiabas
eras feliz

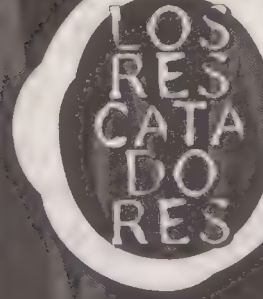
¡**T**enias razón!...ahora CUATRO SEGUNDOS...

...te devuelve la infancia
(eso sí, solo por un rato)

CUATRO 0:00:04 SEGUNDOS
el comic que alimenta tu ego.

Nº3

Chicos reclamen con el Nº3 su FIAT 600 violeta y su registro falso de regalo! (Conducir siendo menor es un delito. Ley: 167.46 bla,bla,bla)



por Hernán Ostuni y Fernando García

TAPOK
HISTORIAS DE LA PREHISTORIA

DE CUBA CON HUMOR

[illegible] la historieta cubana se mostró su humor, [illegible] de sus [illegible]. El Nuevo Arte [illegible] se mostró más cercano a la divulgación ideológica que al pasatiempo. De la época de la colonia al colonialismo moderno, en hojas sueltas primero y en tímidas revistas después, predominó el humo[illegible] una historieta seria dedicada a la aventura, la ciencia-ficción, el terror o [illegible] otro género.

La historieta cubana es [illegible] artística como pública y la misma y su [illegible] han sido siempre [illegible] al pueblo sobre [illegible] como [illegible] El colonialismo español en el 1800, el republicanismo, el [illegible] en [illegible], el [illegible] político-económico de los Estados Unidos [illegible] los temas que la realidad impone a los artistas.

A medida que nos acercamos a la modernidad [illegible] de [illegible], el humor se torna más [illegible] con ataques [illegible] a los EEUU. Por [illegible] época [illegible] el periódico Zunzuni, [illegible] del [illegible] en Cuba. Pasada la revolución, los [illegible] comenzaron a mirar su país [illegible] mayor [illegible] el [illegible] y sus problemas [illegible] y sus clases [illegible] un mayor grado de humanismo [illegible] la guerra de Vietnam y el Apartheid [illegible], [illegible] "Apartheid" [illegible] otras [illegible] del [illegible].

JUAN PADRON

Carlos Rojas (quien firma sus trabajos con el pseudónimo Juan Padrón) nació en Matanzas en 1947. En 1963 [illegible] como [illegible] en El Sable, [illegible] la revista Mella. Colabora con El Sable, la Chicharra, De-[illegible] y [illegible] para [illegible] Cerbatanas, Abecelandia, Zoo-llógicas, Kashibashi y Barzum de Marte, entre otras. Para las páginas del semanario infantil Pionero realiza Elpidio Valdés, tal vez su obra más famosa. Desde 1972 y durante más de 10 años publicó en la revista Prismas la serie Tapok: Historias de la Prehistoria.

Prestigioso director de animación, Rojas ha realizado más de 40 cortometrajes [illegible] entre los que resalta la serie Quinoscopios, en colaboración [illegible] y [illegible] en la Habana, que se exhibió [illegible]. [illegible] en [illegible] en el [illegible] de la [illegible].

HISTORIETAS DE LA PREHISTORIA

Tapok es la [illegible] cubana que [illegible] representa la apertura temática actual, que permite a los autores desprenderse de la política. En su tira, Padrón se dedica a estudiar las relaciones humanas y la vida en sociedad. Así aparecen como temas la pareja, el maltrato a los niños y los ancianos, la [illegible], el deseo de poder, [illegible] historias desde la época [illegible] de [illegible] [illegible] negro.

La serie de planchas [illegible] la vida de una tribu de cavernícolas [illegible] de la [illegible] la Shlomba, quien [illegible] el nombre a base de [illegible] y excrementos. Al mamar, al [illegible], los [illegible] Aes son depositados en la Piedra Sagrada. Allí, el Sumo Sacerdote los [illegible] con una [illegible] de [illegible] y, según el modo que hace el pequeño sobre la piedra (SH, AA-DA, GAAA) o el caer del [illegible] (Tapok, Tok, Tokk) [illegible] su destino.

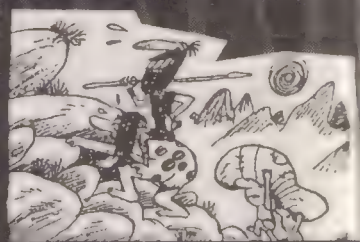
Tapok, Historias de la Prehistoria ha sido recopilada en un [illegible] por la Editorial Pueblo [illegible] la Tontona, [illegible] por Juan Padrón.

LA PREHISTORIA DEL SUBDESARROLLO

[illegible] en una [illegible] de R.A. [illegible] En la tira [illegible] la crítica está dirigida a una sociedad desarrollada económica y mentalmente, mediante juegos de palabras y [illegible] a través de los comentarios de una galería de personajes muy bien definidos.

El humor de Padrón, en cambio, [illegible] los [illegible] dirigidos a [illegible] por ello [illegible] ca sino también mentalmente, que se muestra incapaz de salir de su mediocridad. En Tapok, lo realmente trascendente es la anécdota, no sus protagonistas. Por esto no hay personajes principales o secundarios y el verdadero protagonismo de la tira descansa en toda la tribu y no en Tapok. Es interesante [illegible] que [illegible] sin barba y bigote, nariz pequeña o prominente.

Por último, el máximo valor que presenta esta obra es la representación de una sociedad salvaje y egoísta, indistintamente encerrada en cavernas de piedra o en departamentos de lujo.

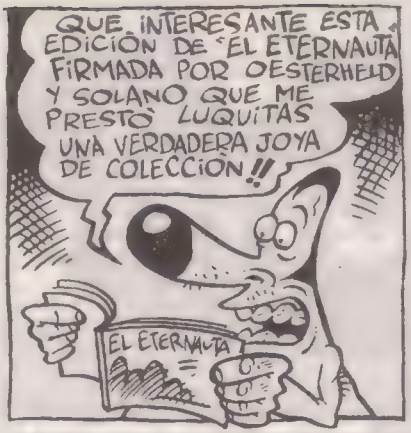


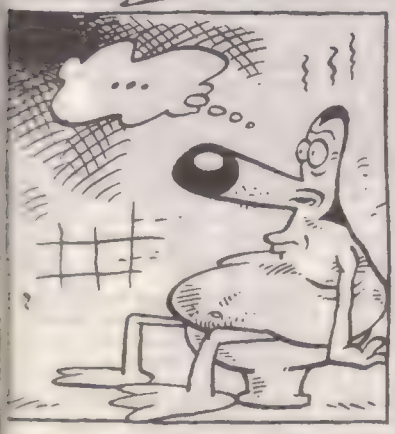
Todas las ilustraciones son © Juan Padrón

EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS PRESENTA A

OSVOLDO FIGAZZA Y LA HISTORIETA SALVADORA

POR G. SALA 99





mesa redonda

ANTES QUE NADA, UNA ACLARACION FUNDAMENTAL: EN EL NUMERO ANTERIOR, INVERTIMOS INVOLUNTARIAMENTE LAS COLUMNAS DE PUNTAJES DE MR.MASTER Y JUANMA GARCIA CARRAL, CON LO CUAL LOS PUNTAJES QUE PUSO UNO, APARECIAN DEBAJO DEL NOMBRE DEL OTRO. DISCULPEN EL MOQUITO. AHORA SI, CUADRITO, RECOMENDACIONES, RESEÑAS, SU RUTA.

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Daniel Acosta	Hernán Botticelli	Juanma García Carral	Dr. Müle	Dr. Sax	Lucas Varela	Fan Invitado: Carlos Acosta	Promedio
100 BULETS nº 1	8	5	8	8	5	3	8	7	7	6.55
ESPIRAL nº 3	9	7	5	6	7	7	8	8	8	7.22
INTERVALO TODO COLOR nº 107	3	2	2	4	2	1	4	2	4	2.66
IRON MAN nº 19	5	4	5	5	3	2	5	4	6	4.33
JENNY FINN nº 1	4	4	4	6	4	3	3	5	4	4.11
NACIONAL 666 nº 1	7	6	5	7	3	5	7	4	3	5.22
RANMA 1/2 nº 2	7	5	7	6	8	3	7	6	7	6.22
SPAWN: BLOOD & SHADOWS	8	6	8	8	5	4	8	6	6	6.55
TITANS nº 6	7	6	5	6	6	4	7	6	7	6.00

RECOMENDACIONES AL PIE

•**Andrés Accorsi:** Livingston Contra Fumake (Mique Beltrán y Keko), Jerónimo Puchero: Los Dientes del Tiburón (Francois Boucq) y Gifts of the Night (miniserie de Paul Chadwick y John Bolton).

•**Diego Accorsi:** Captain America nºs 14-19 (Mark Waid y Andy Kubert), Avengers Forever nºs 3-8 (Kurt Busiek y Carlos Pacheco) y Black Widow nºs 1-3 (Devin Grayson y J.G.Jones).

•**Daniel Acosta:** I's Vol.I (Masakazu Katsura), Kapop nº 3 (Lucas Varela, Roberto Barreiro y otros) y One Pound Gospel Vol.I (Rumiko Takahashi).

•**Hernán Botticelli:** Nippur de Lagash Vol.I al III (Robin Wood y Lucho Olivera), Hellblazer (todo lo de Garth Ennis y Steve Dillon) y Epicurus the Sage (Bill Messner-Loebs y Sam Kieth).

•**Juan Manuel García Carral:** JSA Secret Files nº1 (James Robinson, David Goyer, Chris Weston y otros), I's Vol.I (Masakazu Katsura) y Hulk vs. Superman (Roger Stern y Steve Rude).

•**Dr.Müle:** Planetary nºs 2-4 (Warren Ellis y John Cassaday), Stray Bullets nºs 16-19 (David Lapham) y Astro City 1/2 (Kurt Busiek y Brent Anderson).

•**Dr.Sax:** Manhunter (Archie Goodwin y Walt Simonson), Sleepwalk (Adrian Tomine) y Resurrection Man nºs 25 al 27 (Dan Abnett, Andy Lanning y Jackson Guice).

•**Lucas Varela:** Todo Boogie (Fontanarrosa), Mondo Lirondo: colección completa (Grupo La Penya) y Spirou: Luna Fatal (Tome y Janry).

•**Carlos Acosta:** Understanding Comics (Scott McCloud), Los Mitos de Chtulhu (Alberto Breccia, sobre textos de Lovecraft, adaptados por Norberto Buscaglia) y Fanhunter Classics: Jam Session (Cels Piñol).

100 BULLETS nº1

7

por Carlos Acosta

Comic-book de 16 páginas a color, publicado por DC Comics. Agosto de 1999. Precio: US 2,50

Si tratándose de una sobre latinos escrita por un yanki, qué quieren que les diga... Todos post-teenagers con un pasado que combina tiros, patotas, merca y cárceles en las partes justas. Mucha cruda realidad, no sé si como crítica social o qué. Ya me tienen cansado este tipo de planteos. Por suerte, el guionista Brian Azzarello nos muestra una muy buena historia, que apenas comienza, pero promete. Hay un par de diálogos magistrales (sobre todo el del travesti) y los personajes están bien construídos, con una tridimensionalidad poco usual en cualquier comic. Se nos presenta a la ex-pandillera Dizzy Córdova, quien acaba de salir de la cárcel y, personaje misterioso de por medio, tiene la oportunidad de vengar la muerte de su familia.

Todo está muy bien contado y las varias líneas argumentales sólidas, más el infaltable toque tarantinesco ayuda. Ya de por si la onda Sincityesca alcanza para copar a cualquiera. El dibujo, a cargo de Eduardo Risso, es bárbaro. Son notables las expresiones faciales, los juegos de luces y sombras, las tomas de la ciudad y esas cosas que el artista cordobés/ rosarino maneja tan bien. El color también juega un papel importantísimo.

Si ya leíste Jonny Double, conocés el team-up que forman los autores. Si sos fan del género negro (literatura, comic o cine) o si simplemente te gusta la onda alternativa, esta serie es para vos. Por otro lado, es la perfecta muestra de qué la línea Vertigo da para más que magia y traumas infantiles. Ahora, si sos uno de los miles de cebaditos que sólo leen a Jim Lee, sorry por vos, baby. No le pongo más puntos, porque hay que ver cómo sigue. Aguante los Redondos.

ESPIRAL nº3

7

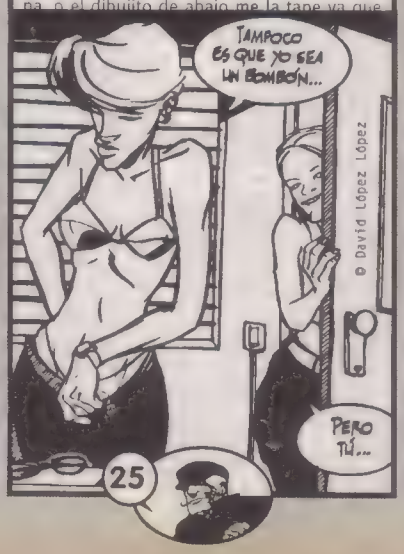
por Dr.Müle

Cuatro-book de 26 páginas en blanco y negro, publicado por Ediciones La [illegible]. Precio: 275 ptas.

Chicas. Cool. Alicia. Zorra. Está bárbara. Todos los chabones. Ana Gimeno. Ocho meses sin coger. Diagramadora. Revista Mondo Friky. Para y por nerdo-freaks. Ana extraña. Se toca. Pide pizza para ver al repartidor. Busconea a Oscar. Un ex. De las dos. Todos son ex de Alicia. Oscar estudia para superhéroe. Locura. Ana frustrada. Escucha a Luis Miguel. Si siguen así van a terminar transando entre ellas. Alicia cae a la redacción. Los nerdo-freaks estallan. En moto a un boliche. Doble cita. Alicia con un grandote. Ana con un ex de Alicia. Todos son ex de Alicia. Menos los freaks. Ana y su cita. Todo bien. Se "enrollaron". Un polvo y se va. Llega Alicia. "¿Cómo fue...?". Gol de Ana. Gol, gol, gol, gol, gol. Fin a los ocho meses de sequía.

Epa. Ojo con Espiral. I Will Survive. Número tres de una serie ilimitada. Ojo con David López López. Sí, sí, López López, ¿y qué?. Un poco de Hewlett (Tank Girl). Mucho. Un poco de Ramón Bachs (Manticore). Un poco francés, muy poco manga. Muy buena mezcla. Muy pro. Lindo.

Lo que no me quedó claro es el por qué del título Espiral... ¿será porque una historia circular comienza abarcando mucho y luego se centra en otras cosas concéntricas? ¿o las chicas tienen puesto un espiral para protegerse cuando culean?... ¿será que no hay mosquitos porque en el departamentito donde viven utilizan espirales Fuyí? o tal vez para los gallegos el espiral es otra cosa totalmente diferente, que a nuestra arrabalera cultura nos es tan ajena como a ellos el término "fuyí-vape"... o sin ir más lejos "culear"; pero tal vez el título Espiral sea una simple mención a un dibujito de forma concéntrica, sin relación alguna a la historia adentro, así, porque sí, de puro guapo, se me cantó ponerle ese nombre... pero tal vez sea porque cuando ellas se miran al borde del beso (pag.22, cuadritos 5 al 7), el fondo, alrededor de sus cabezas, está cubierto por cientos de espiralitos, transmitiendo uno vaya a saber qué cosa, quizá confusión, ganas, o una inhibición que se rompe y esta oración va a seguir hasta que se me acabe la columna, o el dibujito de abajo me la tape ya que



INTERVALO Todo Color nº107

4

por Dr.Sax

Revista de 100 páginas a color, publicada por Editorial Columba. Junio 1999. Precio: [illegible]

En vez de putear por millonésima vez la inclusión de Columba en esta sección, voy a ponerme las pilas y leer. Intervalo es un clásico de la historieta argentina; tras más cincuenta años de publicación ininterrumpida (con diferentes nombres tipo Superduper Color Intervalo) la revista que nos ocupa no ha cambiado nada, ni tampoco ha decaído tanto, ya que sigue siendo la mixtura de guiones y dibujantes competentes con los escrachos impresentables de siempre.

Por supuesto está Robin Wood, que es el profesionalismo personificado, un verdadero laburante de la historieta, sabedor de todos los trucos e inventor de la fórmula Robin Wood que acá entrega dos historias: Amanda, que es una historia que cuadraría a la perfección en un Tony o una Fantasía sino fuera porque la protagonista es una mujer. Y una mujer no como Grace Henrichsen, sino una mujer de Intervalo, o sea, una minita que es elevada a su condición de mujer por la gracia de un pito masculino que, además, se niega a penetrar a la protagonista probablemente por un destino trágico o la virginidad de Amanda (que está deseosísima de perderla con el héroe Woodiano de la ocasión). En cierto sentido, Amanda es una inversión falsa de la Fórmula, una inversión de óptica, no del relato en sí. El dibujo de Falugi es Columba vivace, o sea, potable pero rapidito pibe, tan rapidito que en una parte describen a una minita rubia que sale dibujada morocha pero bueh... el colorista es Matt Murdock, como me dicen los Accorsi.

La segunda historia de Robin es el título de bandera histórico de Intervalo: una republicación de Mi Novia Y Yo, que es usualmente divertida y encantadora, pero que esta vez utiliza el chiste del Coyote de confundirse el paracaídas con la mochila, lo que es un exceso; por supuesto, los dibujos de Vogt cumplen a la perfección.

La tercera historia copada es El Amor de Violeta, con un buen guión de Ricardo Ferrari y buen dibujo de Parmeggiani. El resto de las historias rankean entre el susto y la abominacion, claros productos hechos sin pasión para pagar los pañales del nene, lo cual es correctísimo pero no interesante para el lector exigente. Y aunque en general no soy de pegarle a nadie en particular -ya que para mí son todos laburantes- sólo puedo pedir que el "dibujante" Avila se dedique a otra cosa, por favor. Con urgencia.

IRON MAN nº19

4

por **Lucas Varela**

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Marvel Comics. Agosto de 1999. Precio: U$ 1.99

Me ha pasado algo curioso estos últimos tiempos y es que después de muchos años he vuelto al universo Marvel y me he reencontrado con dos series que leía hace diez años o más. Estas son Avengers y Daredevil. Tuvieron que pasar toneladas de mediocridad absoluta para que la Marvel arremetiera con algunas series (no muchas) donde da gusto encontrar autores que entienden lo que es emocionar al lector. En esta lista está primero de todo Inhumans, que "me partió la polla" (como dicen en España) y se puede sumar Avengers Forever, la muy corta miniserie de Dr. Strange y por supuesto Avengers de Perez/Busiek y Daredevil de Kevin Smith.

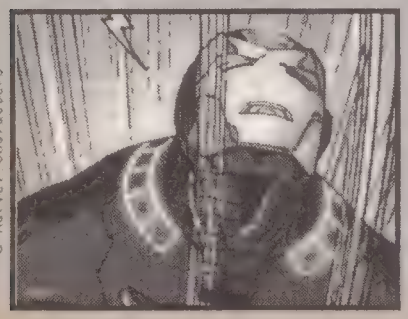
De este Iron Man que nos convoca no tengo muchas reflexiones por ofrecer porque solo me produjo un leve tedio. Es una historia empezadísima en la que de entrada no se sabe qué cornos pasa (¿qué fueron de los desplegables en la retiración de las tapas con el resumen de las historias? No era tan mala idea). Luego aparecen varias referencias a hechos pasados y continuan situaciones de su aparición en Avengers. Aparecen personajes que hace años que no veía, como Jocasta y el villano de turno, War Machine, una especie de Iron Man aparatoso y en blanco y negro.

Bueno, basta de Iron Man. Quiero aprovechar estas últimas líneas para destacar una de mis recomendaciones de este mes. Durante la visita que hicimos en la maravillosa ciudad de Barcelona a la ex-editorial Camaleón, me apareció entre manos una serie de revistas con unos animalitos muy simpáticos y jolgoriosos. Es nada menos que Mondo Lirondo. Mi sorpresa cuando la empecé a leer fue tremenda. Fue como una sacudida de locura y disparate. Me pegó mal. ¿Cómo un personaje que es una inmóvil piedra puede tener un ego tan grande? Sigan la obra de este pibe, Albert Monteys (uno de los autores) porque la rompe. Nada más por hoy.

P.D.1: Busquen las caritas de todos los personajes de Mondo en esta edición de Comicu.

P.D.2: Mil gracias a Toni Guiral y a Juan Carlos Gomez por lo bien que nos recibieron.

P.D.3:Es de nuevo un honor, maestro otaku Dani, por sus recomendaciones al pie.



© Marvel Characters

JENNY FINN nº1

6

por **Hernán Botticelli**

[illegible] en blanco y negro, publicado por Oni Press. Junio de 1999. Precio: [illegible]

A nadie va a sorprenderle que yo diga que Mike Mignola es un gran cultor de la fantasía de H.P. Lovecraft. Pero en esta historieta que lo tiene como co-guionista junto a Troy Nixey (quien se encarga de los dibujos), es tal vez donde más se mete dentro de la mitología de los mitos del Chtulhu. La historia transcurre, aparentemente, en la Inglaterra del siglo pasado, en una ciudad costera de estilo victoriano. Hay varias prostitutas asesinadas, una niña muy extraña a cuyo paso las personas van volviéndose horribles monstruos, un hombre común que se va envolviendo de a poco en esta enrarecida trama, seres oscuros y misteriosos, y una ciudad que de a poco se va tornando deforme y peligrosa.

La historia parece un cuento de Lovecraft dirigido por David Cronenberg. Hay algunas situaciones oníricas que le agregan a la historia un ambiente enfermizo. Por ejemplo, peces que hablan, mujeres fantasmas, tentáculos y colas de pescado por todas partes un primer ministro con una escafandra rarísima, zepelines, seres que desaparecen, etc. El guión discurre bastante bien, pero por momentos se vuelve un poco hermético.

El dibujo de Troy Nixey es muy interesante (y para los que están pensando que con eso no les digo nada, paso a explicar). El tipo labura una deformidad expresiva en los rostros y retrata muy bien el tipo de personajes de la época. La ambientación de la época es perfecta. En las imágenes encontramos detalles históricos y cotidianos que favorecen el clima de decadencia y misterio de la historia. La ciudad con sus recovecos y su sordidez impone una gran presencia.

En suma, Jenny Finn es una historieta que atrae con su extrañeza, una vez que lo leés. Habrá que ver cómo avanza.

© Mignola/Nixey

NACIONAL 666 nº1

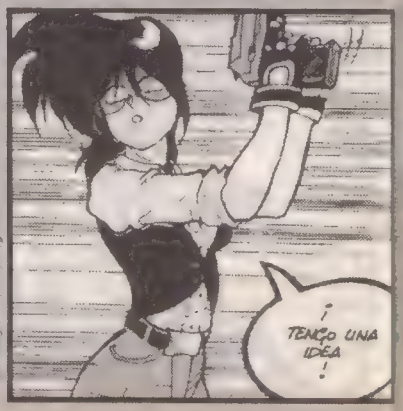
6

por **Diego Accorsi**

Comic-book de 28 páginas en blanco y negro, publicado por Planeta DeAgostini. Septiembre de [illegible] Precio: 190 ptas. ($ 1.90).

Del amplísimo (y generosísimo) mercado español, nos llega un comic interesante, con un guión de Roke González (el mismo de Desafío), otra vez incursionando en ese género abominable per se, como es el iberi-manga. Si bien esta amalgama estilística suele presentar la mediocridad de ambos países (patéticos argumentitos de chicos gallegos que se copan con los capítulos de Dragon Ball de la tele y dibujos más salames todavía de chicos gallegos que se copan con los comics de Dragon Ball (serie azul porque se engancharon tarde)), este Nacional 666 es una especie de excepción. Si bien la tapa es bastante mala, adentro el dibujo -dentro de los parámetros del manga- es aceptable. Miguel Arcángel, uno de los protagonistas, tiene una onda muy Bastard!, pero se nota que el dibujante José María Reyes se da panzadas terribles con cuanta bazofia le traigan de Japón (otro mercado demasiado generoso).

La historia de este número 1 es simple: el Anticristo debía nacer de la unión de Lucifer Morningstar y una humana llamada Perséfone; pero debía ser varón. La hija, Irina, se supone en algún momento será el Anticristo. O no. Por otro lado, el Arcángel Miguel es enviado a la Tierra a destruir el hijo de Lucifer... ¿pero qué hacer con la hija? ¿Se entiende, no? El planteo es bastante simple pero efectivo, como las peleas innecesarias. Un yuta y su compañera entran como los anclajes humanos-chistosos de la aventura, y son los que huyen del cachengue llevándose a Irina. ¿Y qué tiene que ver la Nacional 666? Es la ruta que une Madrid con Andorra, dando unas vueltas incomprensibles por el territorio español, y a cuya vera se encuentra el bar Kosako Errante, propiedad de la familia Morningstar. Seguramente, los enredos de La Hija del Demonio (copyright DC Comics), circularán también por esa extraña ruta donde los camioneros tienen cabeza de perro... Y los gallegos cabeza de japoneses.



RANMA 1/2 nº2

7

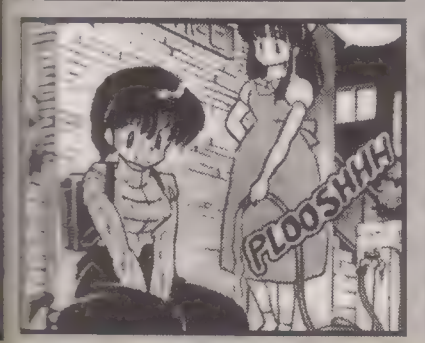
por Andrés Accorsi

[illegible] de 200 páginas en blanco y negro, publica [illegible] Editorial Ivrea. Junio de 1999. Precio: 5.00 $.

•El comic: Me gustó. No me volvió loco, pero me arrancó tres o cuatro carcajadas. El dibujo es excelente y su sencillez está ahí para ocultar de los ojos de los giles el hecho de que Rumiko dibuja como los dioses. El guión... y bueno, es una fórmula que funciona: minitas, combates y transformaciones de sexo sin demasiada explicación. ¿Se puede pedir más? Por supuesto, pero no a una comedia juvenil japonesa.

•La edición: Bien. Lindas tapas, buen papel, precio razonable. Se hace un poco largo leer más de 80 páginas de corrido, pero se banca. La traducción "al argentino" generó una candente polémica entre los otakus, ya que algunos consideran intolerable que los personajes hablen "de vos" y digan cosas como "chabón", "guita", o "pelotudo". Y como esta crítica está firmada por el mismo infeliz que le hizo decir "las [illegible]!" a Batman, "gil de lechería" a Guy [illegible] y "pulenta" a Rocket Red, obviamente le tengo que dar la razón a Oberto y Gómez Sanz, los traductores de la edición [illegible] de Ranma. Loco, agarren la edición [illegible] de Ranma (la traducida del ponja por [illegible] Jones) y verán cosas como "babe", "[illegible]" y demás, que no se pueden traducir "al neutro" ("nena", "tonto") sin cambiar en la creación original. ¿O prefieren que se traduzca "al español", con "ostias" [illegible] "polllas" por todas partes? Déjense de [illegible] y disfruten.

•El boom: Y acá es donde nos vamos a pelear. Todo muy lindo, Rumiko dibuja bárbaro, pero... ¿justifica Ranma un furor como el que generó en estos últimos meses? Yo creo que no se sostiene. Pasado el impacto inicial del pibe que se convierte en mina [illegible] tipo que se convierte en panda, que sí es un hallazgo), lo que queda es una comedia de enredos a la Archie (un poquito más zarpada, obvio) y la machaca desmedida y descerebrada de Dragon Ball Z. Alcanza para mantener al público cebado mucho tiempo? El devenir de los meses [illegible] la respuesta. Igual, el animé televisivo ha demostrado ser efectivamente desarmable, y cuando ya no se sostiene un Caballeros, enseguida pinta un Sailor Moon, [illegible] Dragon Ball, un Ranma, o -Kamisama [illegible]bre- un Pokémon, porque -acá, en Japón o en Júpiter- el show debe seguir. Sayonara!



SPAWN: Blood & Shadows

8

por Daniel Acosta

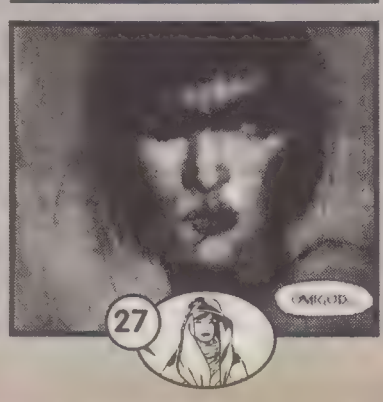
Prestige de [illegible] páginas a color, publicado por Image Comics. Julio de 1999. Precio: u$ 4.95.

Y Spawn ¿dónde está? Empecemos por decir que nunca me gustó la creación de McFarlane, pero no voy a negar que es un gran pesonaje del comic yanki (obviando la película, por supuesto). Pero este prestige tiene una sorpresa: no parece de Image sino de Vertigo. La oscuridad de la historia, de los dibujos, del diseño del libro, todo.

El dibujante australiano Ashley "Photoshop" Wood, utiliza de forma excelente las técnicas y el estilo que caracterizan a grandes dibujantes y diseñadores como Dave McKean, Kent Williams, Jay Muth y tantos otros que nos han hecho ver el mundo con una visión retorcida y caleidoscópica a traves de sus obras.

Pero por supuesto, a las ilustraciones se las debe de acompañar por una historia, en este caso a cargo de Paul "la descoso en los Inhumans" Jenkins, que la desarrolla de forma un poco lenta al comienzo, pero creando la expectación necesaria para querer saber el descenlace de la misma. Pero Jenkins no se arriesgó demasiado, sino que tomó varios elementos clásicamente vertiguescos (la casa embrujada, la gente de pasado misterioso y sórdido, la parejita de lesbianas) para hacer el guión: Así vemos pasar ante nuestros ojos fragmentos de Doll's House, House of Secrets, y en el dibujo, al Arkham Asylum de McKean.

Después del listado de estos factores aseguradores de éxito (o por lo menos de prestigio), la pregunta obligada es: ¿Y para qué carajo está Spawn en la historia? ¿Qué se yo? En esta historia podría haber estado el Spectre, el mismísimo Sandman o incluso Gasparín el Fantasmita Amigable, ya que el finado Al Simmons aparece casi sin ningún sentido ni criterio. Pero aunque no lo parezca, Spawn: Blood & Shadows es un muy buen comic. Quizás a los seguidores de este personaje no les agrade demasiado que el superhéroe no exista como tal y que sea (ya que lo es) un comic de Vertigo. Pero la pregunta persiste: ¿para qué carajo aparece Spawn es esta historia?



© Mc Farlane

TITANS nº6

6

por Juan Manuel García Carral

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por DC Comics. Agosto de 1999. Precio: u$ 2.50.

The Titans fue promocionado a grandes gritos por DC a final del año pasado como la gran serie, más aún después de la gran acogida que tuvo la miniserie introductoria JLA/Titans, pero la verdad fue como en la mayoría de los casos, "perro que ladra no muerde" y la serie se quedó en una más del montón que inunda mes a mes las estanterías de nuestra comiquería más cercana.

Para empezar, poner a Devin Grayson al frente no fue de las mejores ideas y es interesante ver que en DC se puede conseguir guionizar un título con sólo ser la novia de un guionista con éxito de la misma compañía (Mark Waid). Esto casi me da a pensar que si consigo salir un par de veces con Jenette Kahn, tal vez me dejen escribir una nueva serie sobre Guy Gardner.

Si bien Devin, y no quiero ser machista, hizo bien las tareas y para conseguir cultura se tragó unas buenas docenas de revistas, esto no se logra del día a la noche, y en la historia de este numero se nota bastante bien que la mayoría de los elementos son tomados de historias y situaciones típicas de comics de los últimos tiempos.

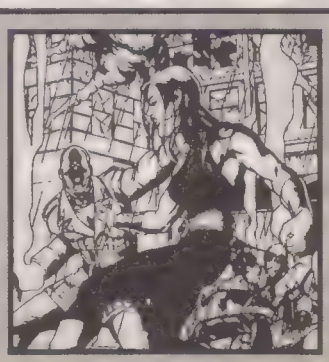
La historia es muy resumible y nos muestra a Red Panzer, el neonazi de turno, limpiando la ciudad de latinos, judíos, negros, etc., mientras que secretamente descendiente de negros. La protagonista es Donna Troy (ex-Darkstar, ex-Troia, ex-Wonder Girl, ex-un-personaje -interesante) la cual, mientras decide sus amores entre Arsenal y Green Lantern (Kyle), trata de salvar al Red Panzer de su propia ideología.

Un punto interesante es que se respeta algo que yo pensaba que había sido un suerte de Elsewords, los números de Wonder Woman de Byrne, y se tiene en cuenta que Donna es una especie de clon mágico (Ugh!) de Diana, y que su personalidad fue borrada y reconstruida a partir de los recuerdos de Wally West (Flash).

El arte de Mark Buckingham va mejorando con respecto al primer número de la serie (el único que yo habia leído con anterioridad), pero no llega al excelente nivel que tenía en su época en Doctor Strange, siempre respetando el estilo Bachalesco que lo ha caracteriza, pero no se vuelca por la rama caricaturesca (y un poco de ojos manga) que últimamante afecta al susodicho. Aunque si me hubiesen dado a elegir ,yo hubiese pedido a Phil Jiménez como dibujante.

En definitiva, un comic bastante leíble (más que nada por los dibujos) pero si se puede leer de arriba, mejor.

P.D.: Leandro O. traducite Ranma 1/2 al castellano neutro, por favor.



© DC Comics

Apocalipsis Comics

U.S.A
España
Mexico
Rol
Warhammer
Magic
Manga
Muñecos

Av. Cabildo L. 57 Galeria Rio de Janeiro Belgrano Tel : 4781-09

Si te preocupa quedar así, mejor no venga

READER'S TOWN

Galeria Lafayette
Peatonal y San Luis
1er piso loc. 44
Tel/fax: (0223)467-1761
e-mail:<readers@copefaro.com.ar
Mar del Plata

MIENTRAS TANTO, CTHULHU adopta la forma de una extravagante cafetera color turquesa...
CHUF CHUF
...EN LA HABITACIÓN CONTIGUA, UN GRUPO DE GENTE SE ENTREGA A DESENFRENADOS PLACERES LUJURIOSOS, AL RITMO DE MERENGUES Y HABANERAS...
mon dieu
KUAK KUAK
El inspector Maigret considera oportuno informar de esto a Batman, ó a Robin...
...mientras, a través del vórtice...

JACK IN THE BOX

Nombre Real: Zachary Johnson. **Primera Aparición: Astro City (1ª serie) nº3 (1995).**

Creadores: Kurt Busiek y Brent Anderson.

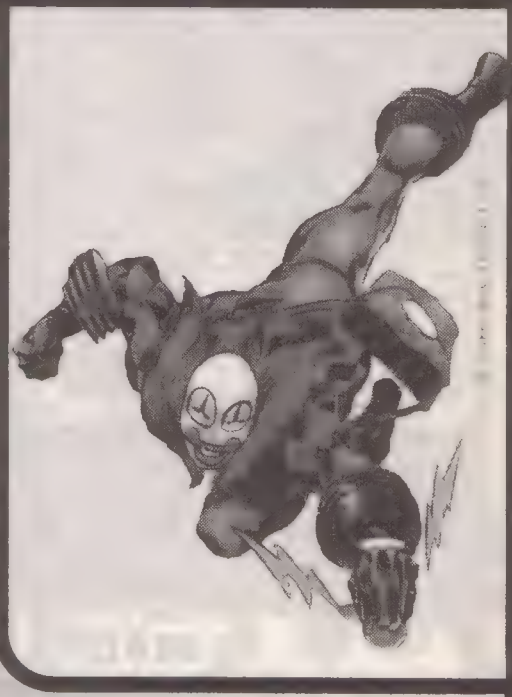
HISTORIA: Propietario de la Z.J. Toys en Astro City, Zachary diseña la mayoría de los juguetes más exitosos de su compañía. Y cuando es necesario, es el payaso bizarro que lleva treinta años luchando en favor de la justicia, con un estilo de lucha basado en los comentarios sarcásticos y su gran agilidad. Su padre fue el primero en usar el traje, y también diseñaba juguetes, pero para la Whamco Toys, y un día por casualidad, descubrió que alguno de los juguetes que había diseñado eran utilizados como armas para cometer delitos. Enseguida intenta convencer a los dueños de la empresa de que desistieran de su fabricación, pero lo único que consiguió fue que lo despidieran. Entonces se propuso demostrar a la justicia que había una ligazón entre Whamco y la mafia. El abuelo de Zachary fue secuestrado y es ahí donde su padre rediseña algunos de sus juguetes para crear un traje de batalla, transformándose en Jack-in-the-Box. De ahí en más siguió con su lucha contra el crimen, hasta que murió en una explosión el 13 de Octubre de 1983 en una misión contra el más grande capo mafia de la ciudad.

En ese entonces, Zachary tenía 12 años, pero la verdad no le fue revelada hasta los 18, cuando su madre también murió y ordenando las cosas en el altillo, descubre el equipo de su padre junto con sus diarios de guerra. Y decide continuar con su legado, luchando contra el crimen y convirtiéndose en un héroe. Sin duda, a Zach le encanta pasearse a los saltos durante la noche por los tejados y terrazas de los edificios de Astro City, en los cuales al menos una vez por noche se cruza con un nutrido grupo de muchachos adolescentes (los Chicos Problema) que lo siguen, intentando imitarlo en una especie de competencia, e incluso le han dado una mano en más de una ocasión.

Por lo general, sus victorias contra el crimen salen en el diario Astro City Rocket. Pero incluso la policía lo persiguió un par de veces, aunque consiguió limpiar su nombre y evitó ser capturado. Pero igualmente su identidad fue descubierta por Andrew Eisenstein, apodado Ojos, pero por miedo a que Jack o El Intermediario (acérrimo enemigo del payaso) se enterasen de su secreto, huye de la ciudad sin decirlo a nadie.

A Jack también se lo volvió a dar por desaparecido cuando se enfrentó con la policía y las fuerzas especiales del gobierno durante la cacería de héroes por los asesinatos seriales de niños. Luego de esto, le cagó varias veces los planes a Junkman. Por otro lado, Zachary sale con la famosa Tamra Dixon, conductora de noticiero del Canal 3.

En una ocasión, luego de interrumpir los planes del Bronze Monkey en una cena de beneficencia, se encuentra con sus dos psicopáticos trastorneitors, hijos del futuro que nacieron después de que este muriera (ya me cagaron el final!) e intentan matarlo por haber traicionado -supuestamente- el camino de ley forjado por él mismo, un camino que los dos chiflados asesinos siguen más que a rajatabla, llegando incluso al asesinato. Uno de ellos, a los doce años se mutiló y alteró el cuerpo de manera cibernética para estar a la altura de las circunstancias, pero poco a poco tuvo que seguir mejorándose y terminó por concluir que el crimen no hacía más que crecer por culpa de su padre, ya que este no acabó con el crimen en su momento (Señorita, yo estudié, pero no me acuerdo). Y mientras está a punto de matar a su padre, aparece un segundo hijo para detener al primero. Este, en cambio, durante su adolescencia y tras la muerte de Jack en combate, fue adoptado por la Hermandad de los Chicos Problema y llevado al futuro para escapar a la devastación. Allí se lo entrenó y estudió la vida y obra de Jack, transformada en una especie de religión a través de las declaraciones de este de los noticieros y diarios, para luego ser sumergido en extrañas y desconocidas sustancias donde fue transformado en una especie de chacal humano. Pero Jack se interpone en la lucha entre los hermanos y termina por ser blanco de estos dos. Finalmente decide que lo mejor para salvar el culo es tomarse el palo, pero en la huída se encuentra con los Chicos Problemas del presente y estos lo ayudan a atrapar a los dos chiflados.

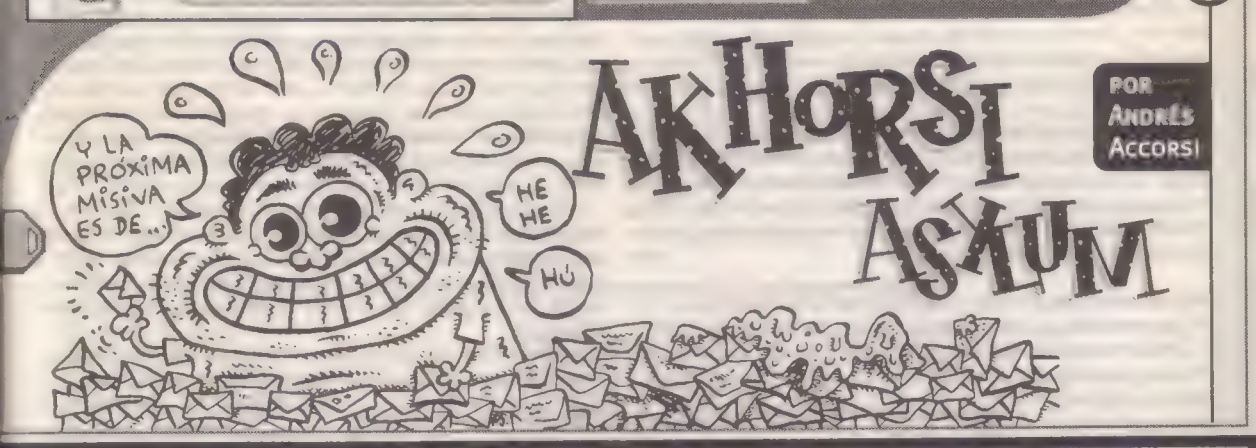


Pero Tamra, que estaba embarazada de Zachary, le da la noticia después del kilombo y por ende discuten si es correcto tener como hijo a estos posibles Jack-in-the-Box. Entonces vuelve a la comisaría para interrogar a sus hijos futuros y en ese momento, ellos deciden dejar tranquilo a su padre, hasta que llegue el día del castigo y se desvanecen, sentenciando su regreso. Cuando Jack sale de la estación de policía, se encuentra con Roscoe James, uno de los Chicos Problema, que estaba por ser encarcelado, pero Jack convence a los oficiales de que es un error y lo dejan ir. Tras una pequeña charla, el chico demostrará sus habilidades físicas y mandará a Jack a freir churros. Y entonces aparece en escena el tercer chiflado, este sí, es mucho más tranquilo, y hasta parece una persona normal, pero luego de unas palabras se desvanece volviendo a su tiempo. Luego de esto y ecografía de por medio, Zachary, en pos de proteger el futuro de su familia, termina por reclutar a Roscoe para que lo reemplace, y este debuta en la lucha por la justicia con el Bronze Monkey y sus Muchachos Gorila. Monitoreado por Zachary, logra vencer a la banda y se convierte sin dudas en el nuevo Jack-in-the-Box. **(Caba)**

EXTRA-DATA

Si bien es un personaje con una personalidad muy atractiva, luego del nº 3 de la primera miniserie, Jack no vuelve a tener una aparición de peso en las historias de Astro City hasta el nº 10 de la serie regular.

comiqueando@geocities.com



AKHORSI ASYLUM

POR ANDRÉS ACCORSI

No llego! No llego! No llegoooo!! No es humanamente posible meter en cinco páginas todas las cartas que tengo acumuladas! No me entran ni siquiera la mitaaaad! Y las más viejas son de Enerooo! Aaaargh! Bueno, basta de llorar, y a las cartas.

Empiezo con la carta de **Gabriel Torres**, de Resistencia, Chaco, ⟨[illegible]cog@lared.com.ar⟩ que tiene 15 años y colecciona comics hace cinco. Gabi me cuenta que estuvo en Fantabaires, que se ceba con la línea Vertigo y que sus guionistas favoritos son Alan Moore, H.G. Oesterheld, Neil Gaiman y Grant Morrison. Pide notas sobre Alan Moore (no pierdo la esperanza de entrevistarlo, algún día), Keith Giffen (ídem), Mike Grell y Howard Chaykin, y más información sobre comics de Kitchen Sink (ya no hay más) y Dark Horse (siempre aparece alguna cosita de Dark Horse). En el párrafo central de su carta, Gabriel protesta: **"Comiqueando no se distribuye en los kioscos del Interior, y al no haber ninguna comiquería en Resistencia, es más que imposible conseguirla. Por eso, lo que yo pido es algún tipo de sistema de suscripción, por lo menos para el Interior, algo que, según tengo entendido, no existe. De verdad, es una lástima que esa bosta absoluta de Lazer esté en cada puto rincón del país y la Comiqueando no".**

En realidad, lo que me parece triste es que nos resulte más fácil distribuir en España o en México que en Chaco o Formosa. Como ya expliqué varias veces, la tirada que tenemos no nos permite llegar mucho más allá de la Capital Federal y sería suicida levantarla a los niveles de Lazer (que tira alrededor de 30.000 ejemplares) para poder llegar a todos los kioscos del país, en los que no sólo no hay ninguna garantía de poder vender a cinco mangos una revista de las características de Comiqueando, sino que incluso existe la posibilidad de vender mucho, pero no cobrar jamás. Y sistema de suscripción, por ahora no podemos ofrecer, porque nos requeriría incorporar más personal, lo cual representaría un gasto difícil de cubrir con lo que se recaude a través de ese sistema. De todos modos, muchas comiquerías de Capital ofrecen un sistema de ventas por correo a comiqueros del Interior, así que consultá con las que ponen avisos en esta revista. Chau, y buena suerte!

Un tal **Aker** ⟨...manuli@cytci.com.ar...⟩, cebadísimo de Erik Larsen (aguante!) y lector de Comiqueando desde el nº4, dice cosas como estas:

"Deseo comentar un poco sobre este pasquín tan criticado en el mundillo del comic, pero que se las ha arreglado para sobrevivir 37 números. La sección más pedorra de toda la revista es, a mi entender, El Comic de Nunca Acabar, puesto que al principio era una rareza divertida y luego degeneró en una historia grotesca y sin sentido. A la revista la salvan secciones tan copadas como Comic Clips, Bruno Helmet del maestro Calvi y Toda la Chapa. Sigo opinando que en materia de información, este pasquín le rompe el culo a cualquier Wizard que se regodee por ahí".

Aker también tilda de **"estúpidos y sin sentido"** a los debates que suelen surgir en el Asylum (la nacionalidad de Cybersix, la **"inferioridad del manga", etc.)** y se despide, amenazando con volver. Cuando quieras, muñeco!

Leandro Fernández ⟨[illegible]⟩ aplaude la elección de la JLA como protagonista del suplemento central "a pesar de haber leído, como mucho, 7 números y de la mala época". Nos pide reportajes a Juan Sasturain (ya lo hicimos en el nº13) y Pablo De Santis, y dice que el de Mark Waid **"estuvo algo desaprovechado, aunque salió bien"**. No entendí muy bien por qué te pareció desaprovechado y bueno al mismo tiempo, pero no importa... Que pase el que sigue.

Otro habitué, **Gabriel Peralta**, de Pergamino, dedica largos párrafos a Fantabaires (ya expliqué que no es aquí a donde deben enviarlos) y luego pasa a otro tema, la venta de WildStorm a DC:

"Qué chanchada! ¿Cómo pudo el Chino hacerle algo así a sus amigos! Ya no existe la lealtad, loco! Pero bueno, ¿desde cuándo el dinero no compra esa clase de valores? El Chino Lee no iba a ser la excepción. Además, por varios reportajes que he leído, creo que le gusta mucho el dinero, mucho más que cualquier otra cosa. No lo quiero juzgar, pero ¿traicionar a sus amigos de Image? Muy mal, Chino, muy mal".

A ver si nos queda claro: Jim Lee es un empresario. Los empresarios trabajan para obtener réditos económicos. Si DC le garantiza a Lee mayores réditos económicos que Image, no hay discusión ni lealtad que valgan. Ahí se termina el debate. Me extrañaría mucho más

Dibujo de Fernando Rodríguez

si Erik Larsen tomara una actitud así, porque es evidente que el tipo no se esfuerza por ser empresario, sino artista, y estoy seguro de que la guita no le mueve un pelo (de los seis que le quedan). Pero WildStorm siempre fue una corporación en potencia y ahora es parte nada menos que de la omnipotente Time Warner. Hasta la próxima!

Gregorio Giménez, de Pablo Nogués, dice que se inició en esto de los comics por insistencia de un amigo Ariel, al que el propio Gregorio verdugueaba por leer comics! Eso es un amigo, carajo! Una de las ideas que nos propone Gregorio se desarrolló hasta convertirse en la Mega-Mesa Redonda que presentamos como parte de las Fiestas de nuestro Quinto Aniversario. Gracias, y volvé a escribir!

Sebastián Rizzo, de Villa Luzuriaga, felicita por la nota de Daredevil, la de Guerreras Mágicas (**"mucho más completa que la de Dragon Ball"**) y la última entrega del Suplemento Star Wars. Copado con la elección de la JLA para ese espacio, y lamentando la suspensión del team-up Caballero Rojo-Animal Urbano, Sebastián propone dos nuevas secciones:

"Una para películas y series que ya se emitieron, como hicieron con Batman, que reseñaron películas y dibujos, pero sobre todo con videos que no se ven ni en cable ni en cine. Y otra sección en la cual den mucha información sobre series que empiezan del nº1, para engancharnos desde el comienzo, porque si no se hace muy difícil conseguirlas".

Bueno, en principio, la nueva sección de Hernán Ostuni va a empezar reseñando seriales, pero puede ser que más adelante se concentre en series de TV o largometrajes. En cuanto a las series que arrancan del nº1, solemos anunciarlas con bastante anticipación en Comic Clips y dos meses antes de que salgan se anuncian en el Previews, generalmente con bastante data para que te cebes. Y eso de que "se hace difícil conseguirlas" no es tan así. Hoy por hoy, todas las editoriales yankis reeditan al toque cualquier comic que se agota, con lo cual ese problema cada vez existe menos. Gracias, y hasta pronto!

Dibujo de Fabrizio Ponzo/ Todos los personajes son © DC

Santiago Morone, de José León Suárez, dice que **"la revista es casi excelente en todos los aspectos"**. Nota en algunas tapas **"un no se qué desagradable"** (si no sabés qué es lo que está mal, difícilmente podamos mejorarlo), pide notas sobre Gen13 (puede ser), Death y los Invisibles y se despide puteando a los que votaron a Spider-Man y a Jubilee para el Bottom Ten. Chau, y volvé a escribir!

Una criatura identificada como **Wamba** ‹···zorba@ciudad.com.ar···› envía un e-mail pletórico de faltas de ortografía, en el que asegura que **"la revista me encanta. No les den bola a los giles que protestan porque Comiqueando es bimestral. Yo la sigo desde el nº27 y creo que es la mejor revista de información de habla hispana, e inglesa creo que también"**. Sin palabras, no?. Wamba también se ensaña con Erik Larsen (**"No sé cómo lo elogian tanto. Yo leí los 7 primeros números de Dragon y me parecieron una bosta. Supongo que habrá cambiado, porque si no, no entiendo cómo puede gustarles ese Superman verde y punk"**), putea a los guionistas que arman kilombos de continuidad, dice que la nota de Star Wars vs. Star Trek **"fue una garca"** y se declara fan del universo de George Lucas. Wamba se despide diciendo **"Que la Fuerza los acompañe, y no se dejen seducir por el lado oscuro... como hice yo"**. A ver si me preparan una celda nueva, muchachos.

Marcelo Mantega, de Córdoba, quiere que publiquemos la segunda parte de Makabre (es muy probable que salga en el 2000), se copó con el dibujo de Alcatena en dicho one-shot, pero dice que la traducción le pareció **"de mal gusto"** por el uso de lunfardo, puteadas y localismos varios:

"Creo que el lunfardo y las modas son peligrosas para la historieta, porque son pasajeras. Creo que aquí hubo un efecto medio Cazador. No sé cómo manejan ustedes la cuestión comercial, pero yo no puedo imaginarme historietas como Travesía por el Laberinto o Acero Líquido escritas de esta manera".

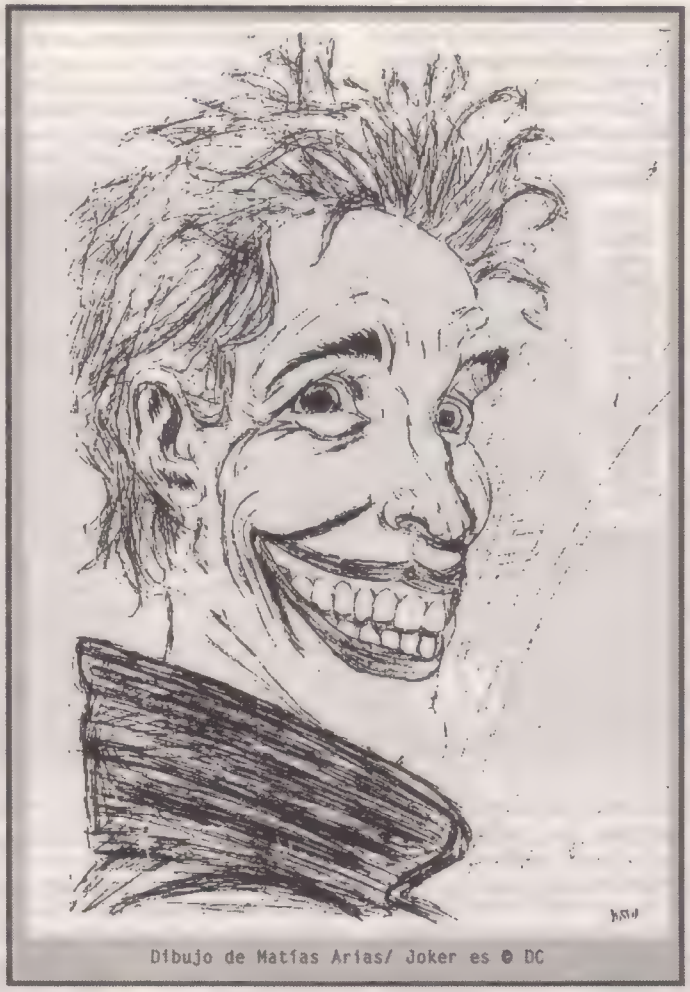
Y no, claro, porque no es la idea del guionista. En Makabre, en cambio, el guión original de Alan Grant dejaba bien claro que tanto Tyson, como el Intendente Boss, como Rap-Happy Jack y como casi todos los matones y malvivientes que pueblan la obra, son gente de muy baja condición social y escasísima cultura, con lo cual, entre otras cosas, hablan comiéndose letras, putean y utilizan localismos como "so' boleta" y cosas así. Por supuesto que, con sólo planteárselo a Alan, él hubiese aceptado que yo cambiara todos los diálogos para que los personajes hablaran en castellano neutro (como es el caso de Dancer, por ejemplo) y nuestros lectores mexicanos y españoles seguramente me lo hubieran agradecido. Comercialmente, hubiese sido mejor el castellano neutro, pero sería traicionar uno de los aspectos del guión, sería arrebatarle a esos personajes brutos e incultos parte de sus rasgos definitorios. Entonces me incliné por convertir los localismos newyorkinos en localismos porteños, poner las puteadas argentinas (nunca en dosis cazadoriles, porque eso no hubiese dejado espacio para un guión que cuente una historia) y así. ¿Se hizo difícil de entender? Puede ser, pero también el original debe haber sido difícil de entender para los ingleses poco acostumbrados a la jerga de los barrios bajos de New York. Perdón por tan extenso soliloquio y hasta la próxima.

Ignacio Fernández Paupy ‹···fine@fibertel.com.ar···› dice que se copó con el nº37, en especial con el informe de Star Wars, la nota de Daredevil y la ficha de Kilowog. También pide una ficha de Judge Anderson y un reportaje a Brian Bolland (che, qué original). Gracias, man, y seguí escribiendo.

Camilo de Cabo, de Capital ‹···cdecabo@intramed.net.ar···›, tiene 14 años y felicita con irreproducibles elogios. Sus secciones favoritas son La Verdulería, Mesa Redonda, Comic Clips, Pantallazos y el Asylum, y entre nuestras historietas se copa con Amorfi y el Costado Oscuro. Las notas que más le gustaron fueron las de Avengers, Golden Age, X-Men,

Green Lantern y Daredevil. Camilo quiere notas o fichas de Savage Dragon (se viene!), The Maxx (ya salió en el nº30), Quantum & Woody y Hellboy (puede andar) y reportajes a Larsen (salió en el nº19), Joe Kelly y George Pérez (otro que puede andar). Gracias por tu buena onda, Camilo, y volvé a escribir.

Allá por el nº34, Sebastián Rizzo hostigaba a **Bernardo Zamichiei** por putear a las ediciones de Vid. Ahora Bernardo contraataca:
"Eso lo escribí hace no sé cuántos años, cuando los comics de Vid eran de papel higiénico, las letras de máquina, la impresión horrible, la continuidad no existía, y llegaron a publicar un holograma de Wolverine, pero en 2-D. Ahora mejoraron muchísimo y lo digo con conocimiento de causa, porque mi hermano les compra todo a los amigos mexicanos. Mejoraron el papel, la impresión, las letras, la continuidad. Felicito a Vid por haber dado tal salto en la calidad, lo cual no le quita verdad a mi afirmación anterior: que lo que publicaban era de pésima calidad. No te conozco y no es mi intención pelearme con vos ni insultarte, así que estoy abierto a escuchar lo que opines sobre esto o cualquier otra cosa. Te dejo a vos y al resto de los lectores mi dirección: Alvear 1191, Ituzaingó, Pcia. Buenos Aires, CP 1714".
Bernardo (cebado de Gustavo Sala y Los Rescatadores) también se hace eco de mis críticas a la Golden Age y dice:
"Entiendo lo que decís, pero no lo comparto, porque es comic con sabor a nostalgia, es como un vino añejo, que por menos calidad que haya tenido originalmente, le saca cuerpos de ventaja al nuevo, solamente por la edad. Para entenderme mejor, releé el artículo que publicaron ustedes sobre He-Man y ahí lo captás. Hay algo que atrapa y es ese velo de nostalgia, como nos pasa con la serie de Batman de Adam West, o las pelis de Superman con Christopher Reeve. Además, hacer comics en el año '38 no debe haber sido fácil. ¿A quién mierda se le hubiera ocurrido hacer Los Simpson o South Park en los '40? Era una industria naciente, no se había progresado lo suficiente. Ahora, con 100 años de comics atrás, ya se han hecho avances significativos. Hoy Neil Gaiman hace obras maestras, pero cobra millonadas; hay una industria del comic que mueve millones; hay mega-editoriales que lo bancan; el Comics Code no existe... creo que hay que situarse en el momento. Había que estar ahí, cobrando dos mangos por hacer personajes y sabiendo que los editores te los iban a afanar olímpicamente".
Eso es comprensible. Se puede teorizar (como teorizo yo) que los pibes no tenían talento, o se puede teorizar (como teoriza Bernardo) que lo tenían, pero se tiraban a menos porque las condiciones de laburo les eran muy adversas. Eso lo puedo entender... lo de la nostalgia, no tanto. Una bóñiga que nos emocionó de pibes, sigue siendo una bóñiga y me parece razonable que se la consuma (ya de grandes) por cariño, o por curiosidad, pero no que se la reivindique como una gran historieta/ serie/ película, ¿se entiende?. Gracias, Bernardo, y hasta pronto!
Ariel Maskin, de Capital, recuerda con nostalgia mis traducciones para Editorial Perfil, nos sigue desde el nº33 y se copa con La Verdulería **"y cualquier cosa que hagan Gustavo Sala y Dani the O"**. Ya totalmente alcoholizado, afirma que **"Por robo absoluto, es un afano suspendanlón, Comiqueando es LA revista sobre comics de Argentina, del Mercosur, de Latinoamérica, de Sudamérica, de América, del hemisferio occidental y, por qué no, del mundo"**. Y bueno, seguimos inaugurando celdas nuevas en el Asylum. Gracias, Ariel, y volvé a escribir.


Dibujo de Matías Arias/ Joker es © DC

Julián Iácona, de José C. Paz, también anduvo por Fantabaires y nos felicita por las mejoras en la distribución de la revista, que cada vez llega a más kioscos. Del nº37 destaca a Müledog, Bruno Helmet, las notas de Guerreras Mágicas, Daredevil y Star Wars y la ficha de Animal Urbano. En materia de pedidos, Julián se anota con Thundercats (paciencia, ya vendrá), Transformers (idem), G.I.Joe (ni a palos), Men in Black y las Tortugas Ninja (ya dije que esa me gusta). Gracias, Juli, y hasta la próxima.

Santiago Larroca, de Capital, también se enganchó con el nº33 y tuvo una especie de orgasmo místico el día que encontró en el Parque Rivadavia un ejemplar del nº3. Entre ginebra y ginebra dice **"es igual de espectacular que ahora"** y pide los regresos de Cazador y Charlas en el Parque (no way). También nos pide que **"Comiqueando se dedique más al comic y menos al manga ya que, para mí, Lazer informa mejor sobre manga (a veces, porque la nota de DBZ del nº33 fue una masa). Además, creo que Lazer y Comiqueando no se tendrían que basurear tanto".**
Y fijate qué curioso, que los que basurean a Lazer no somos nosotros, sino nuestros lectores, que siempre tienen un palito para tirarle a la revista de Leandro y su equipo. No está en mí evaluar si Lazer publica mejores o peores notas sobre manga, eso se lo dejo a cada lector. Simplemente vamos a seguir informando sobre manga, porque Comiqueando tiene un criterio amplio y no nos cierra que el comiquero que quiera estar informado sobre manga, superhéroes, comic argentino, europeo, alternativo y clásico, tenga que comprarse seis revistas diferentes. Preferimos ponernos las pilas y tratar de que en Comiqueando haya material para todos los gustos. Gracias, Santi, y hasta pronto!

Mariano Arribillaga, de Villa Gesell ⟨···mna@gesell.com.ar···⟩ se hizo amigo de una chica australiana llamada Julia, que resultó ser comiquera. Grosso! También me cuenta que se copó con la nota de Daredevil, pero nos hace la siguiente crítica:
"Si se hace una nota sobre un personaje detallando toda su

historia, hay que balancear su historia con la de sus equipos creativos y darle -creo yo- más importancia a la vida del personaje que a los creadores. Es decir, hablar menos de si la etapa de John Byrne en tal comic fue mejor que la de John Buscema y concentrarse más en lo que les ocurrió a los personajes de esa historieta durante cada período. De esa forma se confunde menos a los lectores que nunca habíamos tocado la (ponele) Green Lantern ciento y pico de 1965, pero queremos saber de qué trata".

Me parece una crítica válida, pero no te olvides que para contar la historia de los personajes de punta a punta, con lujo de detalles y mínimas menciones a los autores que los crearon, tenemos unas cinco o seis fichas por número. Además, en casi todas las series que nos gustan, las idas y venidas de dibujantes y guionistas son las que producen los cambios realmente profundos, ya que los creadores grossos suelen pegarles giros bestiales y sorprendentes a los personajes más tradicionales. Por eso me parece que no se puede hablar de Daredevil sin hacer excesivo hincapié en Miller o en Nocenti, o no se puede hablar de Green Lantern sin enfatizar las diferencias entre John Broome, Denny O'Neil y Gerard Jones. A veces la cosa sale mejor balanceada (La Historia Oficial que complementaba el Suplemento X-Men me parece, por ejemplo, una herramienta muy útil para comprender lo que sucedía en las revistas) y a veces nos bandeamos mucho para el lado de los autores. Pero las fichas son, sin duda, el espacio en el que los personajes son los protagonistas absolutos de la historia. Gracias por tu carta y hasta la próxima.

Dibujo de Mariano Sicart

Adrián Karachunsky ‹···**akarachunsky@hotmail.com**···› dice que la serie de las Guerreras Mágicas fue dirigida por Tohishiro Hirano, cree que el nombre original de Paris en Ferio no es el que aparece en la nota (¿cuál es, entonces?) y quiere que hablemos de los tres OVAs de las Guerreras. Puede ser, pero más adelante. Esta primera nota era más bien una presentación de la serie de TV y de la obra de CLAMP. Gracias y volvé a escribir.

Patricio Denegri, de La Dulce, dice que al kiosco de su barrio sólo llegaron los nºs 32 y 37 de Comiqueando, pero que le alcanzaron para cebarse mal con la revista (pedí el resto por correo a cualquiera de las comiquerías que ponen avisos en esta revista!), en especial con Mesa Redonda, Comic Clips y el Asylum. A Pato le gustaron el reportaje a Mark Waid (uno de sus guionistas favoritos) y la elección de la JLA para el suplemento central, ya que esta está entre sus colecciones de cabecera junto a Astro City, Superman, Gen13, Green Lantern, Untold Tales of Spider-Man y Captain America. Y puesto a enumerar favoritos, Pato manda Frank Miller, Stan Lee, Kurt Busiek, Jack Kirby, Alex Ross, Jeff Campbell, Pat Oliffe, George Pérez, Todd McFarlane, John Byrne y Carlos Pacheco. Gracias por la buena onda, Pato, y copado tu personaje, el Transparente. Fuerza, y seguí escribiendo!

Marcelo Viola, de Banfield ‹···**mviola@adlerhas.com.ar**···›, se considera fan de Marvel **"pero soy consciente de que algunos de sus títulos son aborrecibles, como la época de Thor antes de Heroes Reborn"**. Sus personajes favoritos son los X-Men, Hulk, Thor y los Avengers, pero gracias a Comiqueando se cebó también con personajes de DC, como el Spectre y el Dr.Fate. Y si bien dice que **"la revista es buenísima"**, tiene un palito para tirar, que es este: **"Algunos de los que opinan en la Mesa Redonda ponen el puntaje de acuerdo a la editorial. Si es de DC, por horrible que sea, seguro tiene más de 5 puntos y si es de Marvel, aunque sea relativamente bueno, no pasa de 6 puntos. Me parece mucha casualidad, creo que el fanatismo por una u otra editorial no debería invadir a la revista".**

No sé, puede ser. Mi "bronquita" personal con Marvel es que no arriesga, que se conforma con sobre-explotar lo que tiene, lo que ya sabe que es éxito, y no se juega jamás a algo medianamente diferente. El día que Marvel saque un comic tipo Transmetropolitan, me morfaré mis palabras y le pondré un 9 de aquellos. Mientras tanto, me parece que las otras editoriales yankis (no sólo DC) le han sacado muchos cuerpos de ventaja a Marvel en lo que respecta a romper estructuras y probar con cosas nuevas que seguramente venden menos que X-Men, pero ayudan a mantener interesados a lectores como yo, de más de 30, que estamos un poquito hartos del culebrón infinito y la peleíta contra el villano del mes. Ojo: hoy por hoy, Marvel está mucho mejor que hace dos años (por lo menos en lo creativo), con series impresionantes como Daredevil, Thor, Avengers o Inhumans, pero me sigue dando esa sensación de la gigantesca picadora de carne. Gracias, Marcelo y hasta pronto.

Marco Gabardini, también de Resistencia, Chaco ‹···**marcog@lared-.com.ar**···›, también protesta porque Comiqueando no se consigue en su ciudad (leé lo que le contesté a Gabriel), putea a Lazer, felicita por la revista, nos manda saludos a Diego, al Dr.Sax y a mí (gracias!) y dice que se bajó de internet el guión de Alan Moore para Twilight of the Superheroes **"que me lo reivindicó después de varios trabajos flojos que me hicieron perderle la fé. Twilight me convenció de que sólo le estaba dando un descanso a su creatividad"**.

Y lamento decepcionarte, pero Twilight es de 1989, o sea, anterior al bajón creativo de Moore, que hoy parece superado gracias a laburos brillantes como The League of Extraordinary Gentlemen. Gracias y hasta la próxima.

Esteban Hunt, de Capital ‹···**mergenia@ciudad.com.ar**···›, dice que el nº37 fue el mejor luego de **"un bajón en la calidad"** que venía notando en los últimos números, y dice **"creo que el problema viene desde que decidieron llevar la revista a España y México"**. ¿Te parece? ¿Alguien nota algún cambio importante en los últimos 6 ó 7 números que tenga que ver con la distribución de Comiqueando en estos países? Escucho opiniones. A Esteban tampoco le gusta Bruno Helmet, no puede creer que le hayamos dedicado un Cebamiento a Kiss (**"maten a todos los que compran esas idioteces de esa banda pesada y mediocre que sólo tiene dos canciones buenas!"**) y quería ver a la Legión en el suplemento central. Me parece que desde que hicimos una nota larga y seis o siete fichas de legionarios, quedó bastante claro que la Legión no iba a ocupar el suplemento. Otra vez será, Esteban. Hasta la próxima.

Juan Pablo Martínez, de Rosario, fan de Batman y de Tiempos Violentos, felicita por la nota de Daredevil y pide informes similares dedicados a Iron Man y el Capitán América (puede ser). Quiere que se

haga algo similar a Fantabaires en Rosario (será cuestión de que la municipalidad o alguna empresa privada se lo proponga), que publiquemos un curso de historieta (ni a palos) y que le envíe **"una dirección para reclamar que publiquen Batman en Argentina"**.
La persona que decide en qué países se producen ediciones locales de los comics de DC y en cuáles no, es la Srta. Phillis Hume y le podés escribir a las oficinas de DC (1700 Broadway, New York, NY 10019), obviamente a máquina y en inglés. Es una persona muy amable y muy inteligente, que seguro te explicará por qué DC eligió a Vid para editar su material en exclusiva para toda el habla hispana. Gracias y buena suerte.

Iván Guede Santos, de Caseros, también felicita por la nota de Daredevil y se lamenta por la cuasi-extinción de Tiempos Violentos que (por si invís en un iglú) ahora está sólo los domingos. Gracias, Iván, y seguí escribiendo.
Y termino con la carta bizarra del mes, o más precisamente un e-mail que llega desde ‹···amitrano@ciudad.com.ar···› y dice así:
Andrés:
Acabo de leer el nº37 y algo en el correo me decidió a escribir esta carta, que tenía en mente hace rato. Comentando la carta de un tal Ricardo Roche, decís que "se cagó de risa con la ya legendaria carta de Mirta Robles (allá por el nº32)" y eso me trajo recuerdos. Tu tono con respecto a dicha señora sigue siendo, como en aquel momento, de sobrador. Hablás de esa carta dándole visos de leyenda irreal, como si no pudiese pasar nada que escapase de tu control o de tu visión -bastante reducida, por cierto- de este mundo y de las personas. Ya en su momento noté esto, pero nunca te escribí.
Quizás esa señora no haya hecho lo correcto. No está en mí juzgarla, ni en vos. En todo caso, alguien mucho más poderoso se encargará de hacerlo cuando llegue la hora. Pero releo una y otra vez tu respuesta y no puedo creerlo. Yo te tenía por una persona inteligente, alguien con la mente abierta como para comprender a los que no piensan como vos. Mirta Robles podría ser mi madre y por eso la apoyo. No seas facho, no censures. Viví y dejá vivir. No tenés la verdad absoluta, nadie la tiene en este mundo terrenal. Dios te bendiga.
Juan Amitrano
Empecemos por lo más básico: no creo en Dios, no creo que haya un tribunal que nos juzga después de muertos y creo que, una vez que te fuiste de este "mundo terrenal", cagaste, porque es lo único que hay. En segundo lugar, le di (y le doy) "visos de leyenda irreal" a la carta de Mirta Robles, porque -como aclaré de entrada- no sé si Mirta Robles existe de posta o si la carta la mandó algún vivo, acaso esperando que yo dijera "Sí, señor! Tiene razón Doña Mirta! Vamos todos a quemar ejemplares de Cazador!". Pero esa actitud -que es la actitud que me parece realmente fachista y, casualmente, la que vos apoyás- dista muchísimo de ser la mía y jamás me pondría del lado de nadie que reaccione frente a cualquier manifestación cultural (de Cazador al Aleph de Borges, y de una cantata de Bach al último de Los Sultanes) encendiendo las antorchas para quemarla.
En el caso de que Mirta Robles exista de veras y que la anécdota de las Cazador chamuscadas sea verídica, el sólo hecho de que la mina me escriba para pedirme opiniones y consejos me habilita a contestarle si, a mi juicio, lo que hizo está bien o mal. Si no le interesa mi opinión, dirigió su carta a la revista equivocada. ¿Contestarle "te mandaste una cagada" al que te pide una opinión es ser sobrador o tener la mente cerrada? Me parece que no. Y también me parece que te dediqué demasiado espacio. Chau, y andá a quemar revistitas con Doña Mirta, si es que todavía no la internaron en el Moyano.

Dibujo de Diego Betancort/Black Widow es © Marvel Characters

Y esto es todo por hoy. Me despido, no sin antes invitarlos a seguir enviando sus cartas, dibujos, clasificados, preguntas para el Oráculo y votos para los rankings a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Buenos Aires, CP 1427, o por e-mail, a comiqueando@geocities.com. Recuerden, los dibujo sólo por carta. NO MANDEN imágenes por e-mail, que pesan un montón y tardamos horas en bajarlos. Gracias a todos, y hasta el próximo Asylum.

CLASIFICOMICS

CONTACTO DIRECTO

• Quiero cartearme con comiqueros de todo el país y recibir información acerca de cómo comprar fanzines desde Pergamino. Contactarse con Abel Bazán, escribiendo a Valentín Potente 555, Pergamino, Pcia. Buenos Aires, CP 2700.
• Dibujante para fanzines se ofrece! Puedo tirar ideas, rediseñar personajes, cebar mate, etc. Contactarse con Aníbal Ocanto Romero, llamando al 03543-440139, o escribiendo a Calle Pública 1 nº91, Villa Cornú, Argüello, Córdoba, CP 5147.
•Quiero contactarme con todos aquellos que sepan bocha de Star Wars (comics y novelas) para poder ayudarnos mutuamente en la comprensión de esta saga. Contactarse con Santiago, enviando e-mails a Crazy_fan@hotmail.com.

COMPRA/VENTA/CANJE

• Vendo la colección completa de X-Men: Age of Apocalypse, todo en inglés, todo en primera edición y vienen de regalo las segundas ediciones de los nºs clave y los posters de promoción. El precio te va a sorprender (por lo barato). Contactarse con Daniel, llamando al 4925-8386.
•Compro Comiqueando nº2 en estado aceptable. Es la única que me falta. Enviar e-mails a spartan1@starmedia.com, o llamar al 4291-0089.
•Vendo más de 180 comics en distintos formatos (prestige, especiales, tomos recopilatorios, etc.) y películas en video (todas copias originales), entre ellas las cuatro películas de Batman, Terminator II, Men in Black, Jurassic Park I y II, etc.). Precios módicos. Para solicitar catálogo, contactarse con Carlos llamando al 2983-426295.

Garaycochea

ESCUELA DE DIBUJO

TURNOS TARDE Y NOCHE
SABADOS DE 8 A 14 HS.

HUMORISMO Prof: Garaycochea Ibañez, Dufour	ARTISTICO Prof: José Marchi
CARICATURAS Prof: Jorge de los Rios Dufour	HISTORIETAS Prof. O.Viola (Oswal)
GUION DE HISTORIETAS Prof: J. Barale	TAMBIÉN DIBUJO HUMORISTICO PARA CHICAS Y CHICOS ENTRE 8 Y 13 AÑOS Prof: G. Mazzeo,
DIBUJO ESPECIAL PARA MAESTRAS JARDINERAS Prof: G. Mazzeo	

SECRETARIA DE 16 a 21 HS.

RIVADAVIA 1239 1º PISO
Tel. 4381-2895. Cap Fed (1033)

ANARKOMIX

QUE MOMENTO!

por Hernán Botticelli

Hola! En esta nueva sección revivimos algunos grandes momentos o historias de comics no tan obviamente conocidos y que a nuestro criterio merecen ser leídos y disfrutados por todos nuestros lectores.

UNA DE SAVARESE

Y vamos a empezar con Savarese, hijo de la magistral pluma de Robin Wood y el impresionante arte de Cacho Mandrafina. Savarese se publicó en la revista D'Artagnan desde fines de los '70 y hasta el año 1989.

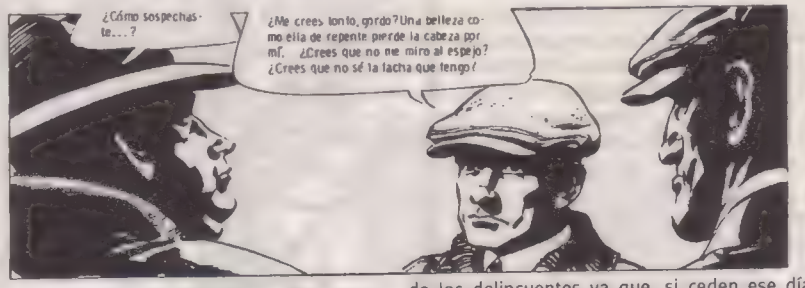
Giovanni Savarese era el menor de los hermanos de una laboriosa y humilde familia de la campiña siciliana, hasta que todos sus familiares fueron masacrados por una familia rival. El joven Giovanni debió huir, sin un céntimo, hacia América, y se recluyó en lo de un paisano en el barrio italiano de New York. Allí conoció los sinsabores del inmigrante y de la pobreza, y también el ambiente de los barrios bajos, en el que aprendió a moverse con destreza. Al poco tiempo, logra vengar a su familia y es tentado por la mafia, pero el joven Giovanni (ahora John), decide hacerse policía. Bajito, flaco y feo, Savarese arranca desde lo más bajo de la jerarquía policial, y soporta las burlas y la discriminación de superiores y compañeros. Sin embargo, a fuerza de honestidad y coraje, se va ganando el respeto de policías y malhechores. Con el tiempo, él y su compañero Mario recibirán una oferta del FBI para unirse a este organismo, y es aquí donde Savarese se transformará en una leyenda viviente: el agente más justiciero e implacable del FBI, quien ha participado en los casos más difíciles y resonantes de la fuerza.

Luego vendrían algunos pesares, como el frustrado y caótico romance con la blonda Anne Mette, la trágica muerte de su amigo Mario, el casamiento con Ingenborg, la desdicha, el alcohol y la muerte de su mujer, entre otros. Pero a todas estas tragedias sobrevivirá Savarese con nuevos afectos: su hija y el irlandés Falcon, su nuevo compañero. Por esas cosas de la vida, la historia quedó así, inconclusa, sin un final cerrado para este gran personaje.

© Wood/Mandrafina

EN LA LONA

El buen momento que les voy a contar es de la primera época de Savarese como policía uniformado. El protagonista es un joven y promisorio boxeador del barrio, quien había sido conminado por uno de los mafiosos de la zona a tirarse en la próxima pelea a cambio de una buena suma. Si desobedecía, lo mataban. Así de fácil. Savarese se entera y se ofrece a proteger al joven tras la pelea, para que no le pase nada. El muchacho se niega, puesto que John puede protegerlo durante esa noche, pero no durante todos los días venideros. El entrenador y padre del muchacho interviene, convencido de que no debe cejar ante el poder de los delincuentes ya que, si ceden ese día, tendrán que ceder siempre, y acepta el trato con Savarese.



El iracundo mafioso se entera del trato y decide enviar esa noche a una espectacular rubia para que seduzca y narcotice al feucho policía italiano. A la hora de la pelea, el joven Savarese se encuentra en casa de la señorita, totalmente entregado a los placeres de sus encantos.

Mientras tanto, en el ring, el joven boxeador italiano ha noqueado a su oponente. Y viendo la cara de odio del mafioso, teme ante la ausencia de John. Padre e hijo esperan hasta última hora para salir del estadio, pero finalmente son descubiertos y abordados por el mafioso y sus secuaces. Justo cuando están por matarlos aparece Savarese, quien llevaba rato ahí oculto, esperando una buena razón que justificara el arresto de los mafiosos. Ante la sorpresa de los delincuentes, John explica que él se mira todos los días al espejo y por eso sospechó cuando una mujer tan hermosa se enamoró intempestivamente de él. Los mafiosos intentan disparar, pero Savarese los caga a balazos. La policía interviene y los tres amigos se van a festejar por ahí. Final feliz, justicia y un toque de tristeza para el inolvidable Savarese.

Por Andrés Accorsi

EL AUTOR DEL MES

HOY RICARDO PELAEZ

Ricardo Peláez Goycochea nació en México D.F. el 28 de Septiembre de 1968. Interesado desde chico en el dibujo, tras la secundaria cursó la licenciatura en Diseño Gráfico en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Autónoma de México. Enseguida se vio atraído por la vertiente más experimental de la historieta: sus primeros trabajos combinan influencias que van de Bill Sienkiewicz a Moebius, pasando por artistas plásticos (sobre todo el argentino Carlos Alonso) y por la ineludible fuente de Alberto Breccia.

Con su historieta larga Madre Santa (la desgarradora historia de una madre de familia pobre que un día presencia un milagro religioso) ganó un premio en el tercer Encuentro Iberoamericano de Historietas en La Habana, pero también cosechó galardones en su México y en España, donde obtuvo un primer premio en la Semana Negra de Gijón.

La producción de Peláez consta mayoritariamente de historietas cortas, entre una y doce páginas (con la clara excepción de Madre Santa, que tiene 32), todas ambientadas en la sórdida y gigantesca México D.F., superpoblada de perdedores, marginales y corruptos. Las historias de Peláez se centran casi siempre en la violencia y la marginalidad, o en desencuentros amorosos, a veces con ribetes tragicómicos y otras veces empapados de una melancolía agobiante, magníficamente plasmada en el dibujo. Porque aquí es donde Peláez la tiene más clara: De una historieta a otra (e incluso de una viñeta a otra) puede pasar de una línea bien dark tipo The Crow, a la onda del blanco y negro más minimalista de un Oswal o un Fontanarrosa, o al expresionismo más brutal de un Muñoz o un McKeever, o a la hermosa sutileza de un Giardino o un Miguelanxo Prado. En síntesis, el dibujo de Peláez es versátil, efectivo, sugestivo, expresivo, agresivo, emotivo y miles de califactivos más, pero nunca convencional.

© Ricardo Peláez

Prácticamente desconocido fuera de México, Peláez representó a su país en la Asociación Latinoamericana de Historietistas (con sede en Cuba) entre 1990 y 1994. En 1992 fue uno de los fundadores de la antología Gallito Comics, a cuyo consejo editorial pertenece aún hoy. Pero su producción no se concentra exclusivamente en El Gallito, sino que a lo largo de los años colaboró también en el fanzine Limbo y en las revistas Filo Rojo, Rino, Despegue y La Pus Moderna, además de una nutrida trayectoria en los campos de la ilustración y el diseño gráfico.

El año pasado, el propio autor editó Fuego Lento, un álbum de 130 páginas (incluyendo varias a color) que reúnen lo mejor de su producción entre 1988 y 1998. Y su lectura deja un sabor doblemente amargo: primero, por la desesperanza y la sordidez que campean en sus historias; y segundo, porque uno descubre a un autor inmenso, que obviamente no goza ni por asomo de la repercusión (tanto local como internacional) que merece su trabajo. Ricardo Peláez es, por más lejos que nos quede su obra, un poderoso motivo para seguir confiando en la buena salud del comic, por lo menos un milenio más.

Nuevo repaso por nuestros rankings, siempre armados con los votos que vos nos enviás a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Buenos Aires, CP 1427, o a comiqueando@geocities.com. Y atenti, que a fin de año publicaremos un nuevo ranking para el cual ya pueden empezar a votar: Mejor Comic de los '90. Pueden ser unitarios, sagas o series regulares, pero siempre publicadas EN SU PAIS DE ORIGEN a partir de Enero de 1990. Hay premios poderosos para sortear entre los que se prendan!

TOP TENS

MEJOR REVISTA

© DC Comics

1. SANDMAN (DC/Vertigo)
2. Sin City (Dark Horse)
3. Preacher (DC/Vertigo)
4. Starman (DC)
5. Spawn (Image)
6. Hellblazer (DC/Vertigo)
7. Aquaman (DC)
8. X-Men (Marvel)
9. Hulk (Marvel)
10. Spectre (DC)

MEJOR ARTISTA INTEGRAL

1. FRANK MILLER (Sin City)
2. John Byrne (Spider-Man: Chapter One)
3. Erik Larsen (Savage Dragon)
4. Mike Mignola (Hellboy)
5. Keith Giffen (descansando)
6. Jeff Smith (Bone)
7. Peter Bagge (Oh,Yeah!)
8. George Pérez (lápices en Avengers)
9. Matt Wagner (Mage)
10. Todd McFarlane (guión y tintas en Spawn)

LA FIAMBRERIA

Título: Mr.Brain
Editorial: Camaleón Ediciones

La Posta: Desopilante antología que se tomaba muy en joda los tópicos del cine de género de los '50 y '60 (el que hoy suele considerarse "bizarro"), capitaneada por dos autores geniales: Manel Fontdevilla y Pep Brocal.
Primer Número: Abril/Mayo de 1993.
Ultimo Número: El 5, de Febrero del '97.
Principales Autores: Obviamente Manel y Brocal, pero entre los colaboradores frecuentes también estaban Garcés, Marcel, Tamayo y Padu.
Principales Series: Rosenda (la Gallina Mutante y Psicópata de Plutón), Quatermass, ...Diverso-Disperso..., Hello Joel.
Los Numeritos: Los tres primeros no son para nada malos, pero pierden en la comparación con los dos últimos.
Los Numerazos: Los nºs 4 y 5, con grandes trabajos de los habitués y autores invitados como Max, Víctor Aparicio, La Penya, Mauro Entrialgo, Santiago Sequeiros, Miguel Angel Martín, Pablo Velarde, Javier Olivares y el glorioso Miguel Gallardo.
Las Tapas: Lejos, la de Gallardo en el nº4. Y en segundo puesto, las dos de Manel (nºs 2 y 5).
Debuts y Despedidas: En el nº1 aparecen por primera vez la gallina Rosenda (el único personaje que aparece en los cinco números) y Rufus, protagonista de Hello Joel.
Crossovers: Nada que se le parezca.
Donde Hubo Fuego: Tampoco. Terminada esta aventura, Manel siguió con su prolífica colaboración en el semanario El Jueves y Brocal se dedicó a la ilustración y a una tira humorística para chicos.
Forense: Andrés Accorsi.

© Manel Fontdevilla

Título: Aztek
Editorial: DC Comics

La Posta: El mejor de los guerreros al servicio de una arcaica sociedad secreta del Perú que adora a Quetzalcoatl, es enviado a instalarse en la terrible ciudad americana llamada Vanity y enfrentar allí el profetizado y apocalíptico retorno del dios Tezcatlipoca.
Primer Número: Junio de 1996.
Ultimo Número: El 10, de Marzo del '97.
Principales Protagonistas: Aztek, Julia Frostick, Lizard King, Q-Society, Lex Luthor.
Principales Autores: El dúo escocés Grant Morrison-Mark Millar en guiones, Steven Harris en los lápices y Keith Champagne en las tintas.

Los Numeritos: Ninguno, en serio.
Los Numerazos: El 1, los nºs 3, 4 y 5, el 6 (el Joker de vacaciones en Vanity) y el 7 (la resolución de la visita del Joker y el obligado team-up con Batman).
Las Tapas: La del nº1 (de Harris) y las de los nºs 6 y 10 (de Steve Lightle).
Debuts y Despedidas: nº1: 1ºap. de Vanity y Julia Frostick; nº4: 1 ap. de Lizard King; nº5: palma Lizard King; nº10: Aztek ingresa en la JLA.
Crossovers: El nº10 es una especie de crossover no oficial, que muestra el ingreso de Aztek en la JLA y engancha entre los nºs 9 y 10 de dicha serie.
Donde Hubo Fuego: Tras el cierre de la serie, Aztek recaló un tiempo en la JLA, pero actualmente no es miembro del grupo. Además, Morrison afirmó que si lo trae de vuelta, será para matarlo.
Forense: Fabián Montaner.

© DC Comics

© Frank Miller

DIBUJANTE ARGENTINO

1. QUIQUE ALCATENA (preparando Marco Polo)
2. Leonardo Manco (Deathlok)
3. Carlos Meglia (Crimson)
4. Los Cazadores (Lucas, Ramírez, Cascioli y Calvi)
5. Enrique Breccia (unitarios para Italia)
6. Ariel Olivetti (JLA Annual)
7. Francisco Solano López (Los Internautas)
8. Horacio Altuna (El Nene Montanaro)
9. Cacho Mandrafina (Cosecha Verde III)
10. Juan Zanotto (Ladrones del Tiempo)

© Alcatena/Nazzitelli

EL ORÁCULO

CON MUCHISIMO RETRASO, EL OMNISCIENTE MANANTIAL DE LA SABIDURIA SIGUE RESPONDIENDO LAS DUDAS Y CONSULTAS DE LAS ALMAS ATORMENTADAS QUE ASI LO SOLICITAN.

•**Francisco Cane** pregunta: ❶ En la Batman nº523, Bullock le dice a un forense que el hambre podría haber sido víctima de un tal Sleeper. ¿Quién es Sleeper?. ❷¿Qué opinan de Deadface?. ❸ ¿Por qué Alan Moore no quiere saber nada con trabajar para DC?.

•**Respuestas: ❶ Una villanita a la que Batman había surtido un par de números antes. ❷ Es un comic interesante, un tanto hermético para quienes no lo siguen desde el principio, pero muy inteligente. ❸ Eso tendrías que preguntárselo a Alan Moore.**

•**Petete** pregunta: ❶ ¿Cuántos libros de Corto Maltés hay? ¿Cuántos publicó Norma?. ❷ En la ficha del nº32 dice que la primera aparición del Corto es en Sgto. Kirk nº1 y en otro lugar leí que es en La Balada del Mar Salado. ¿Cuál es?

•**Respuestas: ❶ La cantidad de libros varía según quién los edite, porque las historias breves se han compilado de varias formas distintas. Norma publicó seis historias largas a color y ahora lanzó una reedición completa de todas las historias del Corto. ❷ La Balada del Mar Salado primero se publicó por episodios en la revista Sgto.Kirk y luego se reeditó en forma de álbum con el título que todos conocemos.**

•**Fernando Santoianni** pregunta: ❶ ¿Por qué Beast se convirtió en un bicho azul?. ❷ ¿Spider-Man fue miembro de los Avengers?. ❸ La gente común del Universo Marvel, ¿sabe que Banner es Hulk?. ❹ ¿Se registran los nombres de los personajes secundarios?. ❺ ¿Cuál es el segundo nombre de Homer J.Simpson?

•**Respuestas: ❶ Un accidente de laboratorio le provocó una nueva mutación. ❷ Sí, pero reservista. ❸ Y, después de tantos años... ❹ Por supuesto. ❺ Nunca fue revelado.**

•**Loris Ziggiotto** pregunta: ❶ ¿Quién es Santa Diana?. ❷ ¿Van a relanzar Swamp Thing?. ❸ ¿Hay tomos de Captain Harlock, en español o en inglés?. ❹ ¿Hay tomos de Guerreras Mágicas y Lupin III en español o en inglés?

Respuestas: ❶ Es como se conocerá a Lady Diana Spencer dentro de unas décadas. ❷ Hubo marchas y contramarchas, pero ahora parece que sí. ❸ En español, no. En inglés hay comicbooks, pero realizados por autores yankis y no por Matsumoto. ❹ Guerreras Mágicas sólo se publicó en español. Lupin III no se publicó ni en español ni en inglés, pero se edita con mucho éxito en Italia.

•**Adrián Lodi** pregunta: ❶¿Qué opinan de Leandro Oberto?. ❷ ¿No creen que el Hyperclan de la JLA se parece un poco a los Extremists de la JLE?. ❸ ¿Qué personaje de Marvel le podría hacer el aguante a Doomsday?. ❹ ¿Se sabe algo de una película de Venom?.

•**Respuestas: ❶Como guionista, su única obra (Convergencia) nos resultaba interesante. Como editor, nos convence un poco menos. Alcanza con recordar lo que sucedió con Convergencia, WildCATs, Gen13, Cyberforce, Weapon Zero, etc., o el impresionante retraso de Ranma 1/2, o proyectos que se anunciaron y nunca se concretaron. Pero guarda, que nadie nació sabiendo. Leandro es joven y, con el tiempo, puede aprender. ❷ No. ❸ Tal vez Thor, o el Silver Surfer. ❹ No.**

NI AHI...! por Caba

Esta es la segunda vez que escribo esta maldita nota ya que la primera, para información de los lectores, fue rechazada por un maldito ser de la dimensión vertiguesca y esbirro de un tal KingKirbyvsGaiman. Por otro lado, si ustedes desean algún día poder leer todas las fabulosas notas rebotadas y cagarse de risa un buen rato, les recomiendo que se lo pidan a nuestro bienamado editor a través de sus cartas.

Bien, dicho esto, podemos comenzar con el Ni Ahí del día de hoy. En esta tan esperada coacción, analizaremos un comic desde los puntos de vista más ridículos y con el personal técnico menos especializado en nada. El tema a tratar se centra en una historia de nuestro amistoso vecino Spider-Man, quien vive una de sus más patéticas y desastrosas aventuras en una Peter Parker Spectacular S-M de 1982, donde se enfrenta a un niño, a un nene, a una criatura, a un pequeñajo disfrazado del Dr. Octopus (pero dejate de joder, viejo. Pónganse a laburar y dejen de chupar!). Este rechoncho querubín -al cual los tentáculos le funcionaban más que bien- pertenecía a un grupo de niñatos que se habían unido formando el club de fans de los enemigos de Spidey. Y se dedicaban aaaaaa.... esteeeee a ver... perá. Sí, acá está: a tomar gaseosas, leer comics, mirar tele y charlar entre sí sobre quién es más poderoso que quién.

-Dios mío, la juventud está perdida. Pensar que cuando yo era chico...

-Callate, imbécil, dejá de decir estupideces y dejame escribir.

Por favor, tomad en cuenta que todos los hechos relatados en este artículo son sacados de la ficción y de la enferma mente de estos drogados "artistas" (Bill Mantlo, Ed Hannigan y Al Milgrom... guuuchi!), con la que cualquier semejanza con tu y/o nuestra realidad es pura coincidencia. Este es un mensaje de la asociación N.T.S.A.I. (No Te Sientas Afectado, Idiota), encargada del cuidado de la reproducción del comiquero. En nuestras instalaciones encontrarás los nuevos y prácticos cursos de indiferencia. Clases prácticas de respuestas evasivas ante preguntas referidas a tu economía, y el nuevo libro del Pai Sax: Cómo fabricar tu propia Hole Armor (esta es posta-posta. Aguante el Dr.Sax!).

Luego de estos interesantísimos comentarios, continuamos con el exhaustivo análisis que estábamos desarrollando. Entonces, cuando el gordito que la iba de Octopus llega al depto de sus padres y cuartel general de club, mantiene una más que clásica discusión sobre la integridad física y psíquica de su villano favorito, por lo cual echa a todos a patadas. Y decide ir a robar una juguetería, el sueño del pibe (claro, boludo, no va ir a un sex shop). Pero termina por enfrentarse a Spider-Man en un pecera gigante (andá a cagar, yo me voy!) que había en el negocio y hasta incluso le dio pelea, pero obviamente 1,5 segundos después fue atrapado por el trepamuros. No esperen que les cuente el cierre de la historia, ya que tengo órdenes del editor de hacer lo imposible por mantener el porcentaje de lectores promedio de la publicación.

Esto ha sido todo por este maravilloso ejemplar y los invito a volvernos a encontrar fraternalmente dentro de dos meses cuando a viva voz y mirando al cielo gritemos con júbilo: NO, otra vez NOOOO!!.

BRUNO HELMET • SUPERPATRIOT • INODORO PEREYRA

ISSN Nº 0329-5613

#40 JULIO 1999
AÑO 6
ARGENTINA $5.00
ESPAÑA 575 ptas
MEXICO 30$nm.

CONTINUANDO

EPISODIO UNO

Y MAS STAR WARS

REPORTAJES
KURT BUSIEK
TEDDY KRISTIANSEN

INFORME ESPECIAL

PARA COLECCIONAR

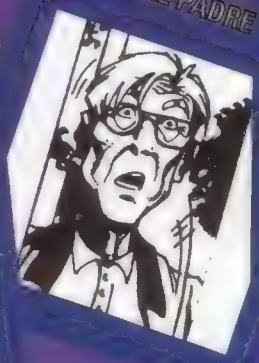
SORPRESA Y MEDIA! EL BOOM

Ranma 1/2

ENCARCELARON AL AMIGO

RAPTARON A LA NOVIA

BALEARON AL PADRE



MASACRARON AL ABUELO

Y EL CABALLERO NEGRO TODAVIA NO HIZO SU MOVIDA !

© TORRES/NAVARRO

SEGUÍ TODOS LOS MESES

LA CAIDA DEL

CABALLERO ROJO

BUSCÁ EL Nº 10 EN JULIO

¡ QUIEN DIJO QUE SIEMPRE GANAN LOS BUENOS !

EN EL SALON DE LA JUSTICIA

EDITORIAL

DE ANDRES ACCORSI

Hola, cómo va! Antes que nada, mil gracias a todos los que vinieron a charlar, reflexionar, debatir, jugar, divertirse e hinchar las bolas con nosotros en las tres fiestas de nuestro Quinto Aniversario. No sé ustedes, pero nosotros la pasamos bárbaro y nos fuimos convencidos de que valió la pena el gran-kilombo-gran que significó montar ese eventito a todo pulmón, justo en el medio entre la salida de dos revistas (Comiqueando 39 y Caballero 8) y mi viaje a España.

Y hablando de España, es menester darle las gracias a todos los amigos de Madrid y Barcelona por el magnífico trato que nos brindaron en todas partes a Luquitas Varela y a mí. Todo el mundo nos abrió las puertas, nos hizo sentir como en casa y encima hablaron maravillas de este humilde pasquín y de la espectacular Kapop!, que Lucas mostraba con justificado orgullo. Volveremos!

Y, fuera de toda joda, lo que también parece que está volviendo es la caza de brujas anti-comic, con su rancio olor a maccarthismo de los '50, pero trasladado a la Argentina y, por ende, combinado con los nauseabundos efluvios del período Procezoico. Primero se la agarraron con Beavis & Butt-Head, después con Cazador y ahora poco falta para que los retrógrados de turno salgan a quemar ejemplares de Dragon Ball en las plazas. No se puede creer: si lo que les molesta es la violencia, persigan a los noticieros, persigan a los partidos de futbol, persigan a los delincuentes, persigan a los corruptos. Si lo que les molesta es el sexo, apaguen para siempre el televisor, donde desfilan incesantemente (sí, en las tandas también) mujeres y hombres que están puestos ahí para producir una reacción erótica en el espectador. Y si lo que les molesta es que los más chicos consuman un producto que -como Cazador, como Dragon Ball Z- no está pensado para ellos, bueno, habrá que explicarle a los kiosqueros y encargados de comiquerías que es ilegal venderle a los nenes una revista que dice "Comic para Adultos" en su portada, y habrá que explicarle a los canales de televisión que existen dibujos animados que no son necesariamente para chicos por más que los mutilen.

Pero claro, siempre es más fácil perseguir y destruir la producción artística (ojo, uso este término sin ninguna connotación valorativa) que pensar cómo y por qué los chicos de hoy se vuelcan con tanta pasión a la violencia lobotomizada de Cazador y Dragon Ball. Y ni hablar de ponerse las pilas para generar propuestas mejores, que interesen a los chicos sin estupidizarlos y sin venderles fantasías de poder grotescas y -en el mediano plazo- aburridísimas. ¿No sería más lindo que DBZ desapareciera por falta de rating y no por el decretucho de un censor trasnochado? Pero bueno, no me quiero cebar bajando línea contra estos dos sub-productos, para no darles más argumentos a los que los quieren prohibir y/o mutilar.

Y volviendo a la Comiqueando -ya que no a la realidad- en este número tenemos tres secciones nuevas, a saber: Qué Momento! (la nueva sección del Negro Botti que reemplaza al Ilustre), Los Seriales (con Hernán Ostuni y Fernando García reseñando clásicos comiqueros del cine en blanco y negro) y Comics a la Parrilla (una vidriera dedicada a los comic-books argentinos, que por suerte hay muchos). Y en Septiembre, más entrevistas logradas en Madrid, alguna novedad pulenta que traiga de San Diego, la boleta de la Lista 666 para las elecciones de Octubre y el esperadísimo, el impredecible, el apocalíptico... final del Comic de Nunca Acabar! Para vos que lo detestabas y para vos que te lo bancaste mansamente cinco años y querés saber cómo demonios termina, el 41° episodio es también el último. Pero el Comic de Nunca se resiste a Acabar y volverá en Noviembre. ¿Cómo? Ya te vas a enterar.

Y esto es todo por hoy, amiguetes. Nos vemos en dos meses o, aún mejor, el mes que viene, en el n°11 de Caballero Rojo, que sigue más mensual y más grosso que nunca. Cuídense del fresquete y de los censores y vuelvan por estos pagos en Septiembre. Yo los espero acá, en el Salón de la Justicia...

Dibujo de Fernando González - Rama de Rumiko Takahashi

ÍNDICE

Comiqueando es una publicación bimestral de Comiqueando Press. Envíos a: Av Forest 536, piso 8, cf 43, CP 1427, Buenos Aires, Argentina. Todos los personajes, logotipos fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores. Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en trámite. Comiqueando es marca registrada (Nº de Título 1.317.726). ISSN nº 0329-5613. Distribuye en Capital: Brihet e Hijos (Agustín Magaldi 1448). Impresa en los Talleres Gráficos Acme. Guionista para cine se busca, contactarse urgente con George Lucas.

JULIO 1999

SECCIONES

3 — **EN EL SALON DE LA JUSTICIA,** por Andrés Accorsi.

5 — **COMIC CLIPS** Toneladas de novedades desde los cuatro puntos cardinales.

9 — **AGENDA ARGENTA** Las primeras postas sobre Fantabaires '99 y muchísimos fanzines.

26 — **COMICS A LA PARRILLA** Una nueva sección que servirá de vidriera a los comic-books argentinos y que arranca con un lanzamiento de la casa, El Regreso de Daigar.

29 — **BRUNO HELMET** no aparece, porque continúa el flashback en el que Fernando Calvi revela la historia del Angel. Un lujazo.

37 — **PANTALLAZOS** Más postas acerca de qué personajes de los comics andan con ganas de invadir las pantallas. No te lo pierdas!

39 — **LA VERDULERIA** Los únicos y legítimos Datos del INDECAP, los Funny Animals y todo el pútrido veneno que emanan los filosos colmillos del Dr.Müle.

40 — **FICHA: Superpatriot,** por José Luis Gaitán.

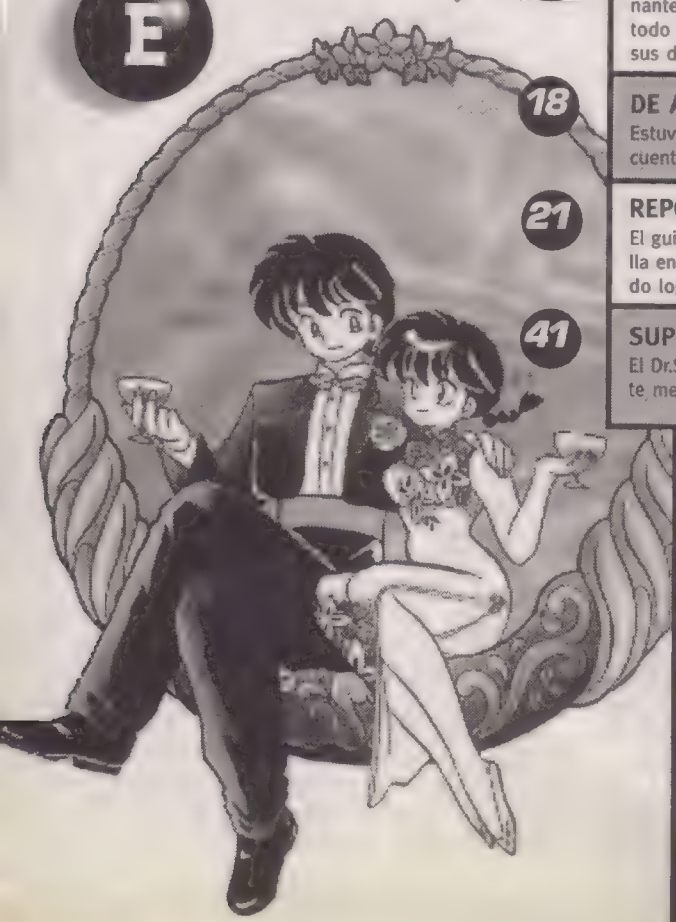
NOTAS

13 — **EL FENOMENO RANMA 1/2** Dani Acosta y Mariela Carril se internan en el fascinante universo de Rumiko Takahashi para averiguar todo lo que necesitás saber sobre Ranma, Akane y sus desopilantes aventuras.

18 — **DE AQUI PARA ALLA** Estuvimos en la Expocomic (Madrid) y en Leyendas (Rosario) y Andrés cuenta todo lo que vio.

21 — **REPORTAJE A KURT BUSIEK** El guionista que la rompió con Marvels y hoy descolla en Avengers y Astro City, en una entrevista a fondo lograda en Madrid. Imperdible!

41 — **SUPLEMENTO JLA** El Dr.Sax y los Hermanos Accorsi en la tercera entrega del impresionante mega-informe dedicado al más ilustre supergrupo de DC.



Varela y Bradley: delantera goleadora

XCOMICCLIPSX

por Andrés Accorsi

PREMIOS

• Se vino la temporada de premios, así que hay muchos. Empezamos con los otorgados por el Comic Buyer's Guide, los únicos premios votados por los lectores de los EEUU, que este año consagraron a estos ganadores. Mejor Editorial: DC; Mejor Coordinador: Tom Brevoort (Avengers); Mejor Guionista: Kurt Busiek (Avengers, Astro City, etc.); Mejor Dibujante: George Pérez (Avengers); Mejor Entintador: Al Vey (Avengers); Mejor Letrista: Richard Starkings & Comicraft (varios); Mejor Colorista: Lynn Varley (300); Mejor Revista: Avengers (Marvel); Mejor Novela Gráfica Original: The New Adventures of Abraham Lincoln (Scott McCloud); Mejor Miniserie: Superman For All Seasons (DC); Mejor Ilustrador: Alex Ross (Superman: Peace on Earth); Mejor Portadista: Alex Ross (Astro City, etc.); Mejor Guión: Superman For All Seasons (Jeph Loeb); Mejor Reedición: Plastic Man Archives Vol.1 (DC); Mejor Personaje: Batman (DC); Mención de Honor: Superman Peace on Earth (DC).

• También se entregaron los Premios Harvey, votados por la crítica, con una orientación habitualmente más alejada del mainstream. Estos fueron los ganadores. Mejor Guionista: Alan Moore (Supreme, From Hell); Mejor Dibujante: Jaime Hernández (Penny Century); Mejor Entintador: Charles Burns (Black Hole); Mejor Letrista: Todd Klein (varios); Mejor Colorista: Lynn Varley (300); Mejor Portadista: Alex Ross (Astro City, etc.); Mejor Número Unitario: Penny Century nº 3 (Fantagraphics); Mejor Serie Limitada: 300 (Dark Horse); Mejor Tira Diaria: For Better or For Worse (Lynn Johnson); Mejor Edición de Material Extranjero: A Jew in Communist Prague (NBM); Mejor Reedición de Material Local: Plastic Man Archives Vol. 1 (DC); Mejor Album Recopilatorio: Cages (Kitchen Sink); Mejor Antología: Oni Double Feature (Oni Press); Mejor Novela Gráfica Original: You Are Here (Kyle Baker); Mejor Publicación Histórica o Periodística: Comics Journal (Fantagraphics); Mejor Serie Nueva: Spirit, the New Adventures (Kitchen Sink); Mejor Talento Nuevo: Kevin Smith (Jay & Silent Bob, Daredevil); Mejor Guionista/Dibujante: Jeff Smith (Bone); Mejor Humorista: Sergio Aragones (Groo, Louder Than Words); Premios a la Trayectoria: Neal Adams y Frank Frazetta; Jack Kirby Hall of Fame: Otto Binder y Mort Meskin.

• La National Cartoonists Association, que agrupa a cientos de historietistas norteamericanos, entregó los Premios Reuben en muchas categorías, entre las que destacamos estas. Trayectoria de Toda una Vida: Milton Caniff; Dibujante de Comic Books: Alex Ross; Animación en TV: Danny Antonucci; Animación en Cine: Chen Yi Chang; Tiras para Diarios: Jim Borgman and Jerry Scott; Historietista del Año: Will Eisner.

• Y en España, Mayo fue mes de salones y, por ende, de premios. En el Saló de Barcelona, los ganadores fueron estos. Mejor Fanzine: Como Vacas Mirando un Tren; Autor Revelación: compartido entre Ramón Bachs y Sergio Córdoba; Mejor Obra Extranjera: La Ciudad de Cristal (David Mazucchelli); Mejor Obra Española: Lope de Aguirre: La Expiación (Felipe Hernández Cava y Ricardo Castells); Mejor Guión: Felipe Hernández Cava (Lope de Aguirre: La Expiación); Gran Premio del Saló: Hermanos Quesada.

• La Expocomic de Madrid, por su parte, entregó sus premios a estos ganadores. Mejor Autor Novel: Javi Rodríguez (Love Gun); Mejor Autor Consagrado: compartido entre Miguel Gallardo y Cels Piñol; Mejor Autor Extranjero: Kurt Busiek; Premio a la Trayectoria: Antonio Hernández Palacios.

ARGENTINA

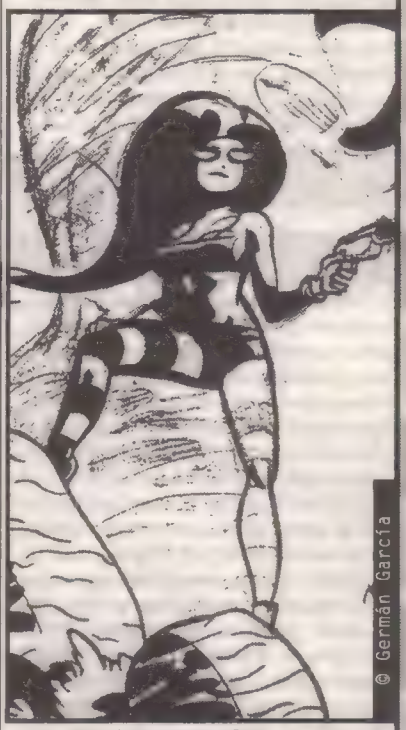
• El Espacio Historieta del Centro Cultural Recoleta coordinado por Elenio Pico, concretó en Junio un proyecto fabuloso: la edición de una revista de gran tamaño, integrada en este primer número por trabajos originalmente presentados en las dos primeras ediciones de Buenos Aires No Duerme. Diseñada a todo culo, la revista reúne material de Angel Mosquito, Salvador Sanz, Javier Rovella, Adriano Giolitti, Clara Lagos, Mister Lec, Julián D'Angiolillo, Ayar, Ezequiel García y unos cuantos exponentes más de la generación más reciente del comic nacional. Impresionante.

• En Rosario, el maestro Eduardo Risso y la comiquería Puro Comic planean asociarse para crear un sello editorial que, si todo sale bien, debutará antes de fin de año con la reedición en álbum de Parque Chas, un clásico de Risso y el recordado Ricardo Barreiro, que se publicó con gran éxito en Fierro, Heavy Metal y varias revistas europeas. Aguante!

• ¿Y por casa? Bueno, ya está listo El Regreso de Daigar, el primer manga argentino, creado por Ignacio Rodríguez, así que a comprarlo. También este mes sale Caballero Rojo nº10 (con la muerte del Caballero!), a cargo de Toni Torres, Mariano Navarro y Oscar Capristo, dibujante invitado de un back-up en el que Navarrito debuta como guionista. Y se confirmó también para Noviembre el nº1 de Bruno Helmet, 24 páginas de material íntegramente nuevo producido por Fernando "King" Calvi y una ayudita de dos amigos de lujo: Carlos Trillo y Quique Alcatena. 'Nuff Said!

ESPAÑA

• A pesar de que Germán García está dibujando para DC y que Camaleón cerró en Diciembre, Tess Tinieblas sigue su andadura, ahora en la editorial La Factoría de Ideas,



que acaba de lanzar el nº8, con un nuevo equipo creativo integrado por Miguel Chaves (guión) y Luis Bustos (dibujo) y continuando trilogía Viento Oscuro, iniciada por Chaves y García en el nº7. Un placer...

• Nosotros Somos Los Muertos, la prestigiosa antología capitaneada por Max y Pere Joan que albergaba a historietistas de vanguardia de todas partes del mundo, acaba de anunciar su cierre. El último número (el 5) salió en Mayo del '98 y desde entonces, distintos problemas impidieron a los autores/ editores poner otro número en las bateas, con lo cual decidieron terminar con el proyecto. Una lástima, porque era grossa.

• Una nueva revista de humor, Angelitos Negros, está reuniendo a un número importan-

te de historietistas afines a la parodia y la crítica social. Sus páginas combinan textos con comics de Tha, Joan Tharrats, Alfonso López, Pepe Gálvez, Max, y varios autores argentinos como Sergio Langer, Darío Adanti y el maestro Fontanarrosa. Y además, portadas de Miguelanxo Prado!

• La pequeña editorial Edicions Del Ponent suele editar, en su colección Mercat, obras maestras del comic español contemporáneo, que a pesar de su bajísima tirada y escasa publicidad, casi siempre terminan llevándose los premios más importantes del Saló de Barcelona. El último lanzamiento, El Heptamerón, es una novela gráfica de 64 páginas en tapa dura, creada por María Colino, ganadora del premio al Autor Revelación de 1998 en el Saló de Barcelona. Papa fina para lectores muy exquisitos.

• Por fin alguien se digna a recuperar la totalidad de la obra de ese grande de la historieta española que es Carlos Giménez. Glénat inaugura una colección dedicada al Will Eisner ibérico con la recopilación de España Una, España Libre, España Grande, en un broli de 144 páginas y tapa dura. Fundamental, incluso si sos argentino.

• La pujante editorial Under Comic sigue sumando joyas a su colección Flor De Un Día y dedica su nº12 a un verdadero Pollo de Comiqueando, el mismísimo Angel Mosquito, que sale a mostrar lo mejor de Morón Suburbio al público de la Madre Patria. Aguante!

DC

• Y finalmente, después de idas y venidas, en Agosto sale el nuevo juego de rol de DC, editado por West End Games. Ambas empresas afirman que la cosa es "a largo plazo" y hay un cronograma de lanzamientos de suplementos y módulos varios que llega hasta entrado el 2000. Y en una de esas, nos armamos unas partiditas para Fantabaires, no?

• Tony Harris, ni bien se peleó con los chicos de Event, volvió a DC y firmó el contrato de exclusividad. Pero en vez de retomar el proyecto de la novela gráfica de Starman, está trabajando en The Liberty Files, dos prestiges Elseworlds protagonizado por la JSA durante la Segunda Guerra Mundial, también junto al guionista Dan Jolley. Para más adelante, promete otras dos miniseries, Obergeist y Lazarus Five, según parece, con personajes nuevos de su creación.

• Mirá esta: Evan Dorkin prepara un team-up entre Mr. Mxyzptlk y Bat-Mite llamado World's Funniest Comics, con varios autores dibujando en varios estilos (incluso se habla de Alex "yo inventé todo" Ross). Si es de Dorkin, lo quiero ya.

• Titans/Legion of Super-Heroes es una miniserie escrita y dibujada por Dan Jurgens y entintada por Phil Jimenez. La historia transcurre en el Siglo XXX y enfrenta a ambos grupos contra Brother Blood. Guarda, que pinta poderosa y casi seguro sale en el otoño yanki.

• Además de la renovación total de los equipos creativos, las series de Superman presentan una innovación más: a la mierda el triangulito con los números, lo cual significa una interrelación muchísimo menor entre las cuatro series. Bien.

• Aparentemente, Hitman termina a fines del 2000. Lo más probable es que Ennis cree una nueva serie (parecida, pero de su propiedad) para Oni Press. John McCrea, mientras tanto, colaborará con Steve Dillon en un par de numeritos de Preacher y tiene en carpeta un proyecto protagonizado por el Spectre.

• Hace no mucho reivindicábamos la labor del guionista John Broome durante la gloriosa Silver Age y ahora tenemos la triste tarea de informarles sobre su muerte, acaecida el 14 de Marzo, durante un viaje por Tailandia. Broome fue el responsable de muchas y muy gloriosas historias de Flash y Green Lantern, pero además escribió a la Justice Society, Detective Chimp, Atomic Knights, Batman y muchos otros hasta que en 1970, se jubiló y se mudó primero a París y luego a Tokio, donde se dedicó a enseñar inglés. Broome tenía 85 años y era un capo de aquellos.

• Dan Abnett y Andy Lanning cayeron a los títulos de la Legión como guionistas provisorios, con un arco de cuatro partes titulado Legion of the Damned. Pero la idea gustó y ambos quedaron como titulares de ambas series. En una de ellas los acompañará un dibujante francés que debuta en los EEUU, llamado Olivier Coipel. En la otra, todavía no

se sabe, pero es probable que quede un miembro del equipo anterior, el efectivo Jeff Moy. Y atenti, que Abnett y Lanning prometen el pronto regreso de... Wildfire!

• Al final se confirmó que Superman Vs. Predator estará a cargo de David Michelinie y Alex Maleev, mientras que Alan Grant y Steve Pugh están preparando el Superman Vs. Terminator, otra co-producción de DC y Dark Horse.

• Lo de Kevin Smith en Green Arrow ya cobra ribetes de papelón. Ahora el cineasta informó que sólo se hará cargo de la serie si la dibuja Joe Quesada, pero Quesada acaba de firmar exclusividad con Marvel por un año más. ¿Eso significa que Green Arrow no aparecerá hasta, por lo menos, mediados del 2000? Déjense de joder y que vuelva Chuck Dixon!

• Un par de miniseries curiosas para Agosto: Superman & Bugs Bunny, cuatro números a cargo de Mark Evanier y Joe Staton, con Mr. Mxyzptlk, el Gremlin, y un extraño (e incluso amalgamesco) team-up entre los personajes de DC y los Looney Tunes. Y otra extraña: Body Doubles, la tan postergada miniserie, estaba pensada como spin-off de Resurrection Man, que fue cancelada. Sin embargo, la saga de Abnett, Lanning y Joe Philips está 100% confirmada para Agosto. Todo bien, porque la quería leer...

• Festival de libros en DC. En Agosto arranca la Pulp Fiction Library con el Mystery In Space TPB, una reedición de historias cortas de ciencia-ficción tomadas del título homónimo, además de Strange Adventures, My Greatest Adventure y Time Warp. Atenti, porque hay material firmado por Edmond Hamilton, Gardner Fox, Len Wein, Paul Levitz, Bruce Jones, Jack Kirby, Frank Frazetta, Joe Kubert, Alex Toth, Carmine Infantino, Brian Bolland y Rick Veitch, entre otros. Grossa oportunidad para reencontrarse (o conocer) a clásicos como Adam Strange, los Atomic Knights, Space Cabby, Tommy Tomorrow, Kris KL-99, Captain Comet e incluso Ultra the Multi-Alien. Ay, mamita querida!

• Y en Septiembre, más papa fina: el primer TPB de Batman: No Man's Land, el tapa dura de Superman For All Seasons, una selección de Superman In The Sixties, la reedición en blanco y negro de Forever People (del Rey Kirby), el tercer TPB de Transmetropolitan y -sin salir de Warren Ellis- StormWatch: A Finer World (recopilando los nºs 4 al 9 de la segunda serie). Muy buen material.

• Harley Quinn debuta en Agosto como parte del Universo DC en un one-shot titulado Batman: Harley Quinn (se mataron!), escrito por Paul Dini, dibujado por Yvel Guichet (?) y con la infaltable portada de Alex Ross. La historia sigue fielmente la de Mad Love, con romance con el Joker y onda con Poison Ivy incluídos. De ahí, Harley pasa a Batman nº570, donde protagoniza el arco argumental llamado The Code, siempre en el marco de No Man's Land.

• Batman: Fortunate Son marca la reunión de un gran equipo creativo: el guionista Gerard Jones y el impresionante Gene Ha. Se trata de una novela gráfica en tapa dura, ambientada en la época en que Dick Grayson era Robin. Si sale en tapa blanda, me la compro.

• Pero basta de chamuyo: vos querés la posta sobre el crossover grosso de este año, y acá está. La saga se llama Day of Judgement, saldrán cuatro números en un mes, más crossovers en casi todos los títulos. Escribe Geoff Jones (el de Stars & STRIPE) y dibuja Matt Smith (un prolijo clon de Mignola). La mano viene de bolonki místico, con el Spectre fuera de control y un plan de Azmodel, Neron y Etrigan para llevar el Infierno a la Tierra que se parece bastante a -adivinaron- Inferno. En los crossovers, los muertos cobran vida y atacan a los héroes. Anarky se enfrenta al Haunted Tank, Martian Manhunter confronta a la Justice League Of The Damned, los Young Justice revisitan a Harm, Azrael se las ve con St.Dumas, Snapper Carr contra el Hourman original, la Fami-

lia Marvel ayuda a Stars y STRIPE en su lucha con Solomon Grundy, Aquaman recupera a su padre, Superboy enfrenta a Etrigan, los Titans a Raven, Supergirl se junta con Zauriel para solucionar todo su conflicto angelical y Superman se va al Infierno a rescatar a Lois. Mientras tanto, Jim Corrigan se niega a volver a fusionarse con el Espectro y hay que enganchar a otro gil: volvé, Hal Jordan, que te perdonamos. Sí, así es, Jordan será el nuevo Spectre. Pero guarda, puede fallar: ya pasó en el '91, cuando todo el mundo empezó a batir que el Monarch era el Captain Atom, y DC pegó un manotazo, cambió el final y nos sorprendió revelando a Hank Hall como el villano de la saga. En fin... Day of Judgement tendrá su propio Secret Files, con dos historias de Mark Millar (guión) y Phil Winslade (dibujo), con énfasis en los personajes místicos y, obviamente, en el Espectro. To-

VERTIGO/ PARADOX

do esto, en Octubre. De nada.

• Eramos pocos, y volvió Congo Bill. El oscurísimo personaje será vertiguizado por Scott Cunningham y Danijel Zezelj (ambos frecuentes colaboradores de las antologías de Vertigo) a patir de Agosto. ¿Quién falta, por amor de Dios? ¿Ultra the Multi-Alien?

• Y como siempre, hay muchos proyectos: atenti a Veils (saldrá para Diciembre), un broli de 96 páginas con un arte muy raro y muy original. Para esas fechas se baraja también una nueva serie de Swamp Thing, ahora protagonizada por una Tefé adolescente (incluso se pensó en Ariel Olivetti para dibujarla); una saga (seguramente de Sandman Presents) protagonizada por Petrefax, un personaje de la saga World's End, a cargo de Mike Carey y Steve Leiahola; Faith, la nueva creación de Ted McKeever (un policial de zombis y no-muertos); y una nueva miniserie de Lucifer. Ya para el 2000, se vienen la última saga de Preacher (se llamará The Alamo) y casi seguro una serie regular creada por Jamie Delano.

• La que por ahora está en el freezer es la miniserie de Sgt. Rock que estaba escribiendo Garth Ennis. Puede ser que la cosa se reactive más adelante, sobre todo si DC consigue que la dibuje el español Carlos Ezquerra, el favorito de Garth.

• El próximo Gon será Gon Underground, 170 nuevas páginas del genial bicho de Tanaka, esta vez enfrentando a extrañas criaturas bajo la superficie de la Tierra. Cool!

• La última semana de 1999 tendrá lugar el primer evento de quinta semana de Vertigo, llamado V2K. Se trata de cinco unitarios inconexos, todos ambientados durante la medianoche del 31 de Diciembre de 1999, y con cinco equipos creativos de cuidado: Freehold (por Howard Chaykin), Brave Old World (por Bill Messner-Loebs), I Die at Midnight (por Kyle Baker), Four Horsemen (por Rick Burchett) y Totems, escrito por Tom Peyer y protagonizado por Swamp Thing, John Constantine, Black Orchid, la Doom Patrol, y otros personajes vertiguescos que se juntan para festejar la noche del cambio de milenio. Esperalos tanto como al primer día del 2000.

• La próxima miniserie antológica de Vertigo se titula Strange Adventures y gira en torno a rarezas científicas. Se anticipan las colaboraciones de Brian Bolland, Dave Gibbons, Frank Quitely, Richard Corben, Mark Schultz, Bruce Jones, Joe R. Lansdale, John Totleben, Klaus Janson, Pat McEown, Edvin

WILDSTORM

Biukovic y Brian Azzarello, más algún otro. Acá también me anoto.

• En Agosto sale un especial de Crimson, Scarlet X: Red Moon, escrito por Brian Augustyn (habitual colaborador de Humberto Ramos en la serie regular) y dibujado por un ídolo de Humberto (y nuestro), Carlitos Meglia. La historia es un gran flashback, que promete revelar el pasado de varios de los personajes de la ongoing, así que hay que comprarlo sí o sí.

• El Chino Lee y sus muchachos siguen apostando a las licencias. A las ya confirmadas Meteoro y Star Trek, ahora se sumó La Femme Nikita, que también tendrá su comic via WildStorm. ¿Para cuándo el de Muñeca Brava dibujado por Campbell?

• Previsiblemente, se confirmó que será Joe Kelly quien escriba la serie que Chris Bachalo lanzará como parte del sello Cliffhanger. Kelly también inventó el título de la revista: Steampunk. Lindo, no?

• Scott Lobdell lanza en Septiembre una comedia de superhéroes llamada Ball And Chain, protagonizada por un matrimonio que recibe superpoderes que sólo funcionan cuando están juntos. Lobdell siempre escribió mejor en joda que en serio, así que puede andar. Dibujan Ale Garza y el

IMAGE

uruguayo Richard Bennett.

•Mike Deodato "creó" una serie nueva llamada Jade Warriors, que Image publicará desde Agosto. Mucha ninja tetona a la Elektra, muchas luchas de kung-fu contra el Yakuza, algún monstruito y/o dragón metido medio de keruza, y a cobrar. Si te gusta la onda bad-girlosa de Deodato, no te la pierdas. Si no... seguí de largo.

• Toddy cerró Curse of Spawn, pero sigue extendiendo la familia de títulos del Cara'e Paty con la serie de Sam & Twitch (por Brian Michael Bendis y Angel Medina), Spawn the Undead (por Paul Jenkins y dibujante a confirmar) y Cy-Gor (por Rick Veitch). Y en la onda de Kiss: Psycho Circus, se incorporan los comics (y los coñemus) de otro rockero heavy, veterano y medio payasesco: el legendario Ozzy Os-

MARVEL

bourne. Todo vale en lo de Todd.

•Marvel larga -por segunda vez en 12 meses- una serie regular de Blade. Esta vez, la escribe y dibuja Bart Sears, o sea que casi seguro dejará la serie de Spider-Woman. E incluso por ahí pasa del nº3...

• Wolverine cumple este año 25 añitos (de su creación, claro). ¿Y qué mejor regalo de cumpleaños que devolverle las garras de adamantium? Puede fallar, pero por las dudas, no te pierdas la Wolverine nº145, que sale en Octubre.

• Atenti a la serie nueva de Deathlok, escrita por Joe Casey y dibujada por Leo Manco: aparentemente, vuelve a la vida Nick Fury para convetirse en co-protagonista de la revista (lo cual es grosso, porque Fury por sí solo nunca vendió un comic), pero además pintan el Ringmaster y el Circo del Crimen. Puede andar.

• Septiembre será el mes clave para todos los cebados de Avengers. Ese mes salen Avengers nº1 1/2 (un one-shot a cargo de Roger Stern y Bruce Timm que encaja entre los nºs 1 y 2 de la serie original), Avengers United nº1 (una ongoing con la onda del dibujo animado), Avengers Forever nº12 (el final de la mega-saga de Busiek y Pacheco), Avengers nº22 (el final de la tetralogía Ultron Unlimited) y Avengers: Domination Factor nº1 (primera parte de una saga de cuatro, que engancha con Fantastic Four: Domination Factor). Fiu! Y si todavía querés más Avengers, para Noviembre se anticipa una nueva ongoing, que se desprende de los eventos de Avengers Forever y que -dicen- estará a cargo de un guionista de primera lí-

© Marvel Characters

nea. Avengers Assemble!

• Como era previsible, Mark Waid deja en

Agosto la serie de Captain America, tras el nº22. Y luego de un par de fill-ins, el nº25 marca la llegada de... Dan Jurgens. Pero tranqui, que Andy Kubert se queda.

• Novedades de los Marvel Knights: Joe Quesada y Jimmy Palmiotti renovaron contrato hasta mediados del 2000, con lo cual Daredevil seguirá saliendo, por lo menos hasta esa fecha, con los aportes de David Mack, Kevin Smith y Bob Gale (Batman: No Man's Land). ¿Y el resto? Ahí los abrocharon: Black Panther sigue como serie regular con Christopher Priest como guionista, pero vuelve a manos de Marvel, es decir, deja de ser parte de la línea Knights. Algo similar pasa con Inhumans: Marvel tiene en carpeta una miniserie escrita por Carlos Pacheco (!) y dibujada por Joe Ladronn, lejos del sello de Joe y Jimmy. Paul Jenkins, por su parte, propuso varias ideas para nuevos proyectos de Event, algunas de las cuales reacaerán en el Marvel Knight Christmas Special (obviamente para Navidad), donde otro personaje marveliano de poca chapa será reformulado por los Knights.

• Hablando de Joe Ladronn, Chris Claremont lo convocó para dibujar el anual de este año de Fantastic Four Annual, para el cual el astro mexicano diseñará nuevos personajes (Mechamage y los Shadow Hunters) además de ofrecer su versión del cuarteto más clásico de Marvel y del Hellfire Club, los villanos de turno.

• ¿Vieron que no era buena idea relanzar la serie de Nova? A pesar de que el guión de Erik Larsen no es malo, la revista no vende un pomo y -de no mediar una gran movida gran como la que salvó de la muerte a Deadpool- Marvel la cancela en el nº7. ¿Zafará?

• X-Men Unlimited se reformula a partir del nº25 y, entre otras novedades, tendrá a Joe Pruett y Brett Booth como equipo fijo trimestre tras trimestre. Ah, ahora sí! (mfff).

• J.M. DeMatteis se va de Marvel ni bien termine el anual de Peter Parker: Spider-Man que tiene asignado. Su destino ahora está en DC, donde tiene un par de proyectos de la JLA, algo de Superman, y algo que ver con ese posible relanzamiento del Spectre que involucra también a John McCrea.

• Kurt Busiek deja a los Thunderbolts en el nº33 y, aparentemente, será reemplazado por Fabián Nicieza. Pero también se aleja de Iron Man (la serie que co-escribía desde hace un tiempo con Roger Stern), tras el nº25. El nuevo guionista será... Joe Quesada. Busiek promete retomar al Vengador Dorado en Iron Man: Look Back In Armor, donde supuestamente explicará el bolonki de continuidad generado por la vuelta del Tony Stark adulto tras el año de Heroes Reborn.

• Luego de asegurar que se quedaría mientras Marvel mantuviera viva la serie, Joe Kelly anunció que se va de Deadpool en Septiembre. Lo reemplaza otro maestro de la comedia, Christopher Priest. El dibujante, Pete Woods, también cuelga la serie tras el nº32, ya que se va a DC a hacerse cargo de Robin, a partir del número de Enero..

OTRAS

• De a poco, Rob Liefeld va levantando cabeza y prometiendo nuevos proyectos. Según parece, está tirando ideas con Alan Moore y Alex Ross (nada menos) para una saga titulada Supreme: WW Infinity que, por supuesto, todavía no tiene fecha de lanzamiento. La próxima serie regular de Awesome será el regreso de Glory, con guiones de Alan Moore (de aquellos que el barbeta escribió en el '97, pero Rob no publicó porque se estaba fundiendo) y dibujos de Art Thibert. La primera saga (Glory and the Gate of Tears) contará también con secuencias de flashback dibujadas por Melinda Gebbie, frecuente colaboradora de Moore.

• Pésima noticia: antes de fin de año cierra el Words & Pictures Museum, el museo de Historieta situado en Northampton, Massachusetts, que fundara Kevin Eastman en 1990. Aparentemente, la labor del museo se continuará en una gigantesca página web, algo así como un "museo virtual" donde seguirán exponiendo originales de los más grandes artistas del Noveno Arte. Esto coincide con una serie de ventas de propiedades del Imperio Eastman (desde páginas originales de comics a edificios), que aparentemente tiene todo timbeado a la película Heavy Metal II, al punto de que -se rumorea- está dispuesto a vender la revista para capturar algo de efectivo. Y es así: la guita va y viene.

• Felicidad! Acclaim Comics relanza la serie de Quantum & Woody desde el nº... 32?!?. Y sí, en Septiembre sale el nº32 (el que correspondería si la serie no hubiese sido interrumpida), pero en Octubre sale el nº18, para empezar a cubrir los baches entre el 17 (el último editado hasta ahora) y el 32. ¿Se entiende? No importa: lo importante es que sigue a cargo de Christopher Priest y Mark Bright, así que esta vez, pongámonos las pilas y comprémosla, así no la cierran nunca más.

• A ver: Waid se va de Captain America, Busiek se va de Iron Man y de Thunderbolts, Kelly se va de Deadpool... ¿qué pasa acá? Los rumores dicen que estos -y otros guionistas- se están agrupando para lanzar un sello editorial (¿Gorilla? ¿Bulldog?) tipo Image, con nuevas series de su propia creación y las riendas en manos de los escribas. Hasta ahora, nadie confirma nada, pero hay olor a posta...

• La fiebre de Pokémon en EEUU no tiene límites, y la editorial Viz afila las garras para seguir avechucheando a los cebaditos: en Septiembre agrega un nuevo título, Pokémon Adventures, que no sigue la continuidad del animé, sino la del jueguito de Game Boy, con nuevos personajes (Ash Ketchum, Poliwhirl, Bulbasaur), nuevo formato (libritos de 48 páginas con lomo) y un "equipo creativo" compuesto por Hidenori Kusaka ("guión") y MATO ("dibujo"). ¿Vergüenza ajena, dijiste?

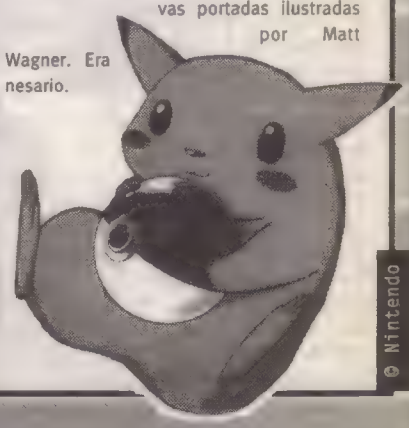
• Otro legendario guionista que se fue es Paul S. Newman quien, a los 75 años, falleció el 30 de Mayo. Newman ostenta el record del Libro Guiness como el guionista más prolífico de todos los tiempos. Newman escribió guiones de Superman, Mighty Mouse, The Lone Ranger y Jungle Jim, entre otros, y se calcula que entre 1947 y 1977 le publicaron 4.100 guiones (unas 36.000 páginas), sin contar unos 5.000 plots que nunca llegaron a aprobarse. También escribió para tiras diarias, para cine y televisión. Había nacido en Manhattan, en 1924.

• Gary Frank, el magnífico dibujante que pasó por Incredible Hulk, Gen 13 y Supergirl, ahora vuelve con Kin, una serie de su creación editada por una nueva compañía llamada ICE Entertainment, y protagonizada por un Neanderthal que vive en el presente. Sale en Septiembre.

• La línea de comics de Disney, recientemente cancelada por la editorial Gladstone, tiene grandes posibilidades de resurgir en la editorial Gemstone, propiedad del magnate comiquero Steve Geppi (dueño, entre otras cosas, de la distribuidora Diamond). Si la gente de Disney acepta, Gemstone publicará el material que Gladstone ya tenía preparado y luego encarará nuevas producciones. Ojalá.

• La ultra-prestigiosa From Hell (de Alan Moore y Eddie Campbell) será finalmente recopilada en un sólo tomo por Eddie Campbell Comics, la editorial del dibujante. Las 580 páginas de From Hell se reeditarán en un libro al estilo de los de Cerebus (papel berretón, tapas blandas), pero si anda bien, saldrá una edición de lujo. Atenti al Previews de Septiembre, ya que se anuncia para Noviembre.

• Dark Horse también encara una reedición indispensable: en el 2000 relanzará los 12 primeros números de Grendel (las historias protagonizadas por Christine Sparr y dibujadas por los Hermanos Pander), con nuevas portadas ilustradas por Matt Wagner. Era nesario.



© Nintendo

AGENDA ARGENTA

MAS TALLERES

Otra talentosísima dibujante argentina, Patricia Breccia, arranca con su Taller de Historieta, cuya inscripción ya está abierta. Si querés aprender con Patricia, llamá al 4300-9144, o al 15-4058-0382.
Ahora, si vivís en Mar del Plata, otra opción es el Taller de Historieta del prócer Gustavo Sala, que arrancó en junio en la Facultad de Ciencias de la Salud de la Ciudad Feliz. Si querés información sobre este taller, pedila llamando al 489-6159 (y agregale un 0223 si no llamás desde Mar del Plata). **(A.A.)**

SE VIENE EL MAGNANIME

Después del impresionante éxito que tuvo el primer Magnanimé como parte de Fantabaires, el Estudio Nuez (o sea, Dani y Mariela) presenta ahora una nueva edición de este festival de animación japonesa. El segundo Magnanimé tendrá lugar el sábado 17 de julio a partir de las 17 hs., en la sede de la Sociedade Nazionale Italiana, Alsina 1465, que se está poniendo de moda otra vez. Por la módica suma de $ 5.00, todos los que se acerquen podrán ver en pantalla gigante y subtitulados en castellano el largometraje Macross: Do You Remember Love? y Macross Flashback 2012, además de participar en sorteos por fabulosos premios. Seas o no cebado de Robotech/Macross, no te pierdas esta edición del Magnanimé, auspiciada por Camelot, El Club del Animé y -obviamente- Comiqueando. Nos vemos allá! **(Mr.M.)**

© Hoffmeyer Lic. 1

FIESTA EN NECOCHEA

Los días sábado 24 y domingo 25 de Julio, en el Centro Cultural Andrés Ferreyra de la ciudad de Necochea, tendrá lugar la Necomicon '99, la 1º Convención de Comic, Ciencia Ficción, Cine, Juegos y Hobby en Necochea. La Convención fue declarada de interés cultural por la municipalidad de la ciudad costera y entre otras actividades ofrecerá una muestra en homenaje a El Eternauta con trabajos de artistas locales, un concurso de historieta amateur, partidas de Warhammer, Magic, Rol, exposición de maquetas, charlas y proyecciones de films de animación y ciencia-ficción. En materia de invitados, los fans necochenses podrán conocer, entre otros, a Rubén Meriggi, Carlos Ruiz Broussain (el creador de Cóndor Crux, un largometraje animado argento que va a dar que hablar) y una banda de miembros de esta editorial integrada por Andrés Accorsi, Mariano Navarro, Gustavo Sala y Fernando Calvi. Toda la movida está organizada por una comiquería de la ciudad, Milenio Oscuro, donde te pueden dar más información con sólo llamar al (02262) 428-876, o escribiendo a milenioscuro@hotmail.com. Vamo' en esa! **(Mr.M.)**

DOS RECOLETAS Y MEDIA

El Espacio Historieta del Centro Cultural Recoleta sigue ofreciendo cada vez más. Además de la edición de una impresionante revista (una recopilación de trabajos originalmente expuestos en Buenos Aires No Duerme), se prepara para inaugurar en Julio una muestra colectiva de Caricatura Política en la que podrás ver originales de Hermenegildo Sábat, Landrú, Andrés Cascioli, Nik, Rep y varios dibujantes brasileños. Luego, en Agosto, se presenta Amamantar, una muestra que se solidariza con el trabajo de una institución en pos de la alimentación infantil por vía mamaria. Aquí podrán apreciarse trabajos de Quino, Fontanarrosa, Caloi, Rep, Sendra y Maicas (una especie de panteón del humor gráfico criollo), entre otros.
Además, ya lejos de su sede habitual de Junín 1930, el CCR co-produce con el Centro Cultural España de la ciudad de Córdoba, una muestra en homenaje al maestro Francisco Solano López y en la que podrán verse originales de Los Internautas, El Mundo Arrepentido, Alien: Kidnapped y Ministerio, cuatro obras clave del co-creador del Eternauta. O sea que, si vivís en Córdoba, a partir del 15 de Julio acercate al Centro Cultural España y gozá. **(Mr.M.)**

© Solano Lopez/Barreiro

TODAVIA FANTA, PERO...

Ya tenemos un par de postas para anticipar acerca del próximo Fantabaires. Este año volvemos a mudarnos, y la sede será el Centro de Exposiciones, ubicado en Figueroa Alcorta y Pueyrredon, donde suele celebrarse la Feria del Libro. Las fechas también suponen una novedad: en lugar del ya tradicional primer fin de semana de Noviembre, este año estaremos los días 18 al 21 de ese mes. En cuanto a las personalidades del mundo del comic que visitarán Buenos Aires para asistir a la convención, los dos nombres más cercanos (por lo menos hasta la fecha) sonaron fuerte también en el '98: Cels Piñol y Humberto Ramos están -ahora sí- muy cerca de concretar su visita a Fantabaires. Pero seguramente habrá más y en el próximo número podremos ampliar considerablemente esta lista. Y después, lo de siempre: proyecciones, juegos de rol, charlas, muestras y la entrega de los Premios Eternauta. Desde ya, andá ahorrando unos manguitos, y si vivís en otra ciudad y/o país, [illegible] el último Fantabaires del milenio te va a sorprender! **(A.A.)**

© Cels Piñol

FANZINES

POR HERNÁN BOTTICELLI

NOTICIAS FANTASTICAS

Si sos de esos que leen el diario con una Batman adentro, o te copás con el Comic Shop News, llegó para vos Samizdat, un periódico en formato tabloide, repleto de información sobre historieta, TV, cine, ciencia ficción, literatura y esos temas que nos encantan. Entre sus páginas encontramos notas sobre Futurama, SW: Episode One, ST: Insurrection, Arthur Clarke y Neil Gaiman; homenajes a Ricardo Barreiro, Stanley Kubrick y Bioy Casares; un cuento de Grant Morrison y muchísimas novedades, todo esto con una gran calidad gráfica y editorial. Pedila "gratarolamente" en tu comiquería amiga.

SUPERHEROES... DE ACA!

¿Andrés Accorsi cuenta cómo los superhéroes argentinos nos liberaron del dominio inglés? ¿El Dr.Sax presidente? ¿Superhéroes por doquier ayudando a construir un país mejor? ¿Superhéroes que no se pelean entre ellos? Sí, y además es el segundo número de Buenos Aires: Ciudad de Héroes, a cargo de Martín Colodner y Federico Velasco (guión) y Eduardo Vázquez (dibujos). En este número, Andrés, prisionero de unos oscuros personajes, cuenta el origen de varios seres vernáculos con poderes y su relación con el devenir histórico del mundo. El guión, en la línea de narración histórica, es ágil, sólido y entretenido. El dibujo está muy bien, y plasma acertadamente el tono de la historia.

Pero esto no acaba aquí. Los chicos también han publicado en formato video el nº0 de Buenos Aires: Ciudad de Héroes. A través de sus veinti tantos minutos, el video analiza, por medio de testimonios, la existencia a principios de los '50 del Comandante Popular y su compañero Descamisado, en su lucha contra la maldad. Se mencionan también una liga de héroes bajo la guía del General Perón, el merchandising del Comandante, las historietas, el serial de radio y muchos otros elementos relacionados con la figura del Comandante Popular. Entre los testimonios encontramos a los maestros Eugenio Zoppi, Carlos Albiac, Mariano Navarro (sí, Navarrito también) y varios más. Considerando la escacez de recursos con que contaban (la Warner no quiso producir), el video resultó impecable. La riqueza verbal y la convicción con que se expresan los invitados llega casi a convencernos de la existencia del Comandante Popular. ¿Verdad? ¿Mentira? Sólo vos podrás develarlo, adquiriendo el nº2 (por sólo $ 1.50) o el ingenioso nº0 en video.

© Colodner/Velasco

LETRA GOTICA

Habitado por fantasmas, vampiros e historias sombrías, salió el nº1 de L'Esprit de l'Escalier, fanzine literario dirigido por Alex Polaris y Vampiria. Los textos que componen este número (atenti al cuento de un prócer de la casa, José Luis Gaitán) están imbuidos del espíritu gótico-literario y mezclan fantasía, romanticismo y oscuridad. Hay que destacar también la gran dedicación puesta en los enigmáticos dibujos que acompañan los cuentos y en el diseño de la revista. Por sólo un pesito podés encontrarte con L'Esprit y pasar un buen rato.

LECTURAS FANTASTICAS

Aniara es una revista de cuentos fantásticos y de ciencia-ficción. En el nº1 se dan cita varios relatos de guerreros, magia, monstruos, tierras legendarias y seres fantásticos, pergenados por Carlos Devizia (texto e ilustraciones en Selknam y La Gorgona y autor del dibujo de portada), Claudio Díaz (Regresión y El Contacto) y Camilo Colman (La Lección). La calidad gráfica en general está muy cuidada y se destaca el trabajo de compaginación en La Gorgona. Esperamos que Aniara siga creciendo con la fantasía y la creatividad como bandera (como hasta ahora). Pedila en tu comiquería amiga.

EL HUMOR NO ESTA DIBUJADO

Con la calidad de aquellas viejas revistas de humor independiente, nos llegó el nº2 de No Estamos Dibujados, la publicación realizada por los alumnos del Taller de Humor Gráfico e Historieta del Centro Cultural Borges que coordina Claudio Kappel. Entre sus páginas encontramos gran variedad de chistes, tiras y páginas muy divertidas y además, un homenaje a Quino y un reportaje al caricaturista Marcelo Marchese. Si querés reirte un buen rato, llevátela gratis del CC Borges, Club del Comic, Meridiana, Museo Histórico Sarmiento, Complejo Deportivo Lacroze & Thomas, o pedila llamando al 4772-1961.

© C. Kappel

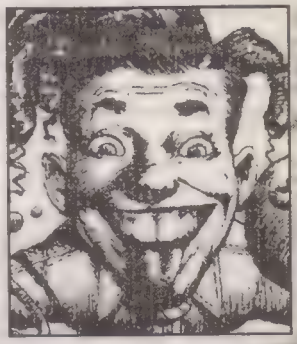
MOSQUITOS EN LA VILLA

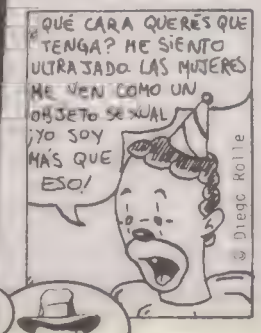
Producciones Insalubres ha editado el nº1 de Villa Tesei, totalmente realizado por Angel Mosquito. Uno lo ve a Mosquito por ahí, siempre tranqui, sonriente y con esa carita de inocente... y después va y se despacha con estas historietas corrosivas que te dejan los pelos de punta. Villa Tesei es una edición "pocket", que presenta tres historietas (originalmente publicadas en la finada revista Pistas), a cual más grossa y más sórdida, historias de tipos horribles haciendo cosas horribles, donde la decadencia se ve plasmada con una contundente intensidad artística. Para enterarte qué está pasando en Villa Tesei, pedila escribiendo a Munilla 883, Morón, Pcia. Buenos Aires, CP 1708.

© Angel Mosquito

COMICS D-GENERADOS

Desde Rosario nos llegó el nº1 de D-Generación, un fanzine humorístico con historietas, tiras y chistes varios. Entre ellas se destacan el delirio de El Cabezón Angelical, la mala leche de El Payaso Ronaldo y la imaginación en Mi Parásito. Complementan un reportaje a El Tomi, junto a un poster y dos historietas de dicho prócer rosarino. Para conseguirla, escribí a D_generacion@hotmail.com.





COSSA NOSTRA COMIQUERA

Cossanostra es un fanzine rosarino de información, con algunas historietas, como la lírica Poesía Ilógica (de Godoy y Fiorucci), o las humorísticas The Jimmy Swagart Experience (de Luciano Redigonda), Looser y El Payaso Bajofondo (de Diego Rolle), o el humor fantasioso de Yo no sé qué Intentas Decirme. Y además, notas sobre música, cine, comics, tele, fantasía, literatura, etc. Para pertenecer a la Cossanostra, escribí a Laprida 5823, Rosario, CP 2000, o a Kossanostra@hotmail.com.

DESDE EL PURGATORIO

Si te gustan las historietas muy sacadas, divertidas y violentas, es hora de que entres al Purgatorio, la revista rosarina capitaneada por Renzo Podestá. Aquí encontramos varios trabajos de Renzo: Random (un asesino de super-seres), Relatos del Puerto Gral. Urquiza (un feroz periplo entre guerreros y monstruos), Napalm (el cruel origen de un personaje temible) y El Carniza (las desventuras de un inescrupuloso carnicero). Complementan una historieta de Ernesto Torres, notas, poesías y relatos. Si querés revolcarte en el Purgatorio, escribí a Reconquista 636, Rosario, CP 2000.

© R. Podestá

SI ES BAERT, ES BUENO

Desde San Nicolás, Federico Baert nos hizo llegar dos joyitas de su autoría. El primero de los one-shots, Héroe de la Nada, cuenta el regreso del cincuentón y opaco Lucas Palacios a su ciudad natal, una estadía que se verá complicada por tres asesinas delirantes, fantasmas del pasado, viejos amores, explosiones y tragedias. El segundo unitario, El General Cazabrujas, cuenta la historia de un hombre hijo de una bruja, quien lo vendió cuando era niño. Ya adulto, el General confronta a dos brujas, las pérfidas Legna e Iderla y hasta encuentra un partenaire para futuras aventuras. En ambos casos el dibujo de Baert sorprende por su expresividad, su claridad y su facilidad para enfatizar el clima del guión, ya sea dramático (Héroe...) o delirante (El General...). En síntesis, son dos propuestas que recomiendo ampliamente y que se pueden conseguir escribiéndole a Federico Baert a Lavalle 565, depto.1, San Nicolás, Pcia. Bs As.

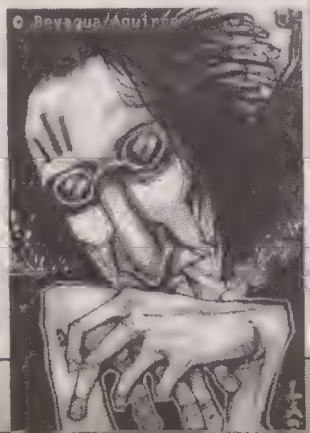
EL MUDO LLORA, EL COMIC FESTEJA

Llanto de Mudo, la editorial cordobesa que nos brindó la maravillosa Elvisman (quiero maaaaás!) lanza tres nuevos títulos, con su habitual e inmensa calidad editorial y artística. El primero es Doble V (miniserie de tres partes), una historia de acción, dramatismo y crueldad durante el frenético robo a un banco, escrita por Horacio Bevacqua y con los impresionantes dibujos de Lucas Aguirre, dos artistas de la ostia a tener muy en cuenta.

También debutó Nikol Shangai, quien debe enfrentarse a una pareja que mantiene a su hijo atrapado como si fuera un perro, con un atractivo y misterioso guión de Diego Cortés (Elvisman) y un trabajo gráfico excelente y embriagador a cargo de Federico Rubenacker, autor también del back-up, la sórdida e intensa Borrando Corazones.

Y también salió el nº1 de El Lud, una historia mística en la que un "hacedor de milagros" de nuestra era enfrenta al poder de las sombras que habitan en cada uno de nosotros, con un magnífico guión de Esteban Redolfi y la fuerza y la solidez a la que nos tiene acostumbrados Juan Ferreyra, el dibujante de Elvisman. Realmente me alegra que en nuestro vapuleado país aparezcan artistas como los de Llanto de Mudo a editar revistas de tanto nivel. Para conseguirlas, pueden escribir a llantodemudo@hotmail.com. No se van a arrepentir.

© Bevacqua/Aguirre



Y TAMBIEN SALIERON

•**ASFALTO CALIENTE nº2:** Sebastián Fernández y su banda rosarina siguen progresando. En este número se destacan las dibujos de Rodolfo Mathieu y el continuado trabajo de Santiago en la adaptación de cuando ya no, Escuete A Quien Sabe, Aquaman.

•**CRIMEN nº2:** Con portadas profesionales, humorísticas, pero filosas y más algunas de profundo humanismo, Ramón ya presenta una nueva entrega de su revista, y estupenda revista Brasil. De gran calidad de edición. Recomendado.

•**CHE LOCO nº7:** El veterano fanzine cordobés de Fabio Ortega y Rio vuelve con un homenaje a Elio Pale[illegible] que [illegible] de [illegible]

Aparte con un número en el [illegible] Spider-Man, X-Men, Star Wars, y los MUCHOS en Detroit de Batman, Moon Knight y Luke Kirby. Contenidos mutaciones... El Dr Mole ha sido hecho por chorrear los datos del INDECAP.

© Rada/Setro

•**LA FIERA nº55:** Otro clásico del under se aproxima a su número cincuenta con demasiados motivos de sobra. Fernando Juan, Chalo, Carlos Giménez (no el español, por supuesto) y Setro. Como siempre, se consigue gratarola.

•**KAPOP nº3:** De la mano de Lucas Varela y Roberto Barreiro salió un nuevo y excelente número de una de las mejores revistas que tiene nuestro Noveno Arte. Esta vez con los aportes de Jok, Dani the O y un nuevo hallazgo, Carlos Fan, Kapop demuestra una vez más su inmensa chapa. No se pierdan por nada (y menos por $ 2.00) el placer de leerla y disfrutarla.

•**MARTIN IRON nº3:** El cómic del gutonista rosarino Walter Koza sigue progresando, enriquecido en la faz gráfica con los trabajos del [illegible] y de Esteban Tos, [illegible] Oswalesco. Muuuy grosso.

•**MAX KIDS COMICS nº2:** Juan Martín sorprende con su delicioso humor y esta vez nos cuenta el origen de los héroes [illegible] Argentinos y [illegible]. Los divertidos situaciones, los chistes constantes y los [illegible] Fanti de esta revista son [illegible] que [illegible] Se vende en comiquerías a $ 2.00.

•**LA METAFORA nº3:** Sigue OnOnOn en intensidad, dramatismo y calidad las [illegible] componen la revista. Torturados sueños del viento, [illegible] de Gonzalo y la [illegible] del [illegible] de Jok, a Lukas de Fernando Juan. Magia, poesía y miedo en una gran revista de excelente calidad gráfica. Revista en consignación por sólo $ 2.00.

© Jok/Garavito

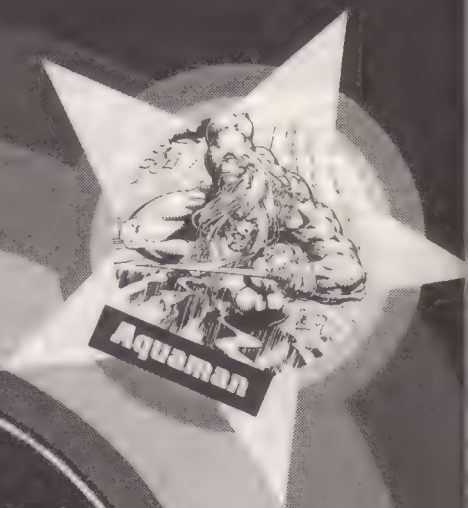
•**DOBLE V:** La trayectoria [illegible] y en USA de John Deblok, el hombre de Sergio Vila y una [illegible] Chi Gaspero [illegible] tan de [illegible]. Una [illegible].

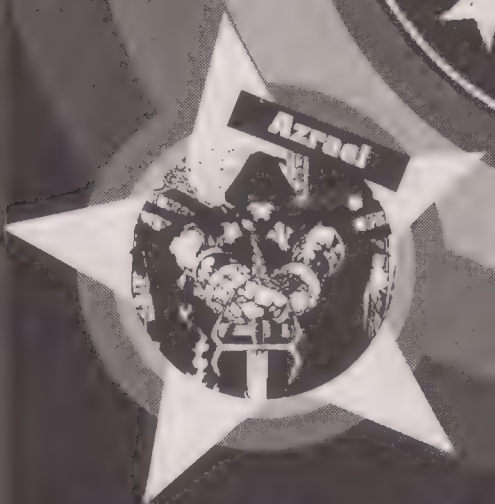
•**LOLITA & nº2:** Vuelve el [illegible] controlado y delirante de Lolita & con Leo Zapata en la [illegible] y la [illegible] de Lenzenwi, Julio Paz, Cato y Sebastián Rapetti. En este número, los chicos se siguen [illegible] de los consumidores de nuestro medio y [illegible]. Se consigue en comiquerías, o escribiendo a Lolita Viale 6548, Haedo, Pcia. Buenos Aires, CP 1706.

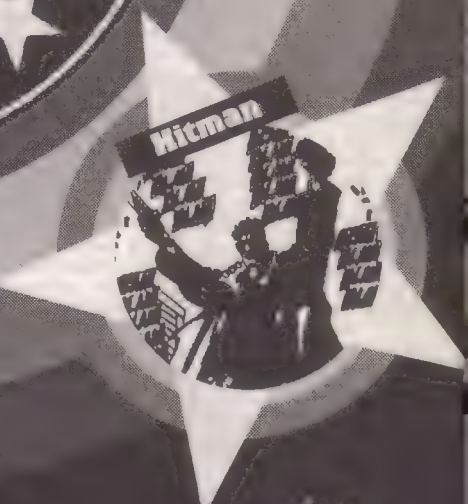
•**DOLOR DE OJO nº3:** Con la espectacular variedad de talento artístico, Dolor de Ojo sigue siendo una propuesta única y original, ahora con el aporte de autores franceses, brasileños y yanquis, que se suman a los fascinantes talentos autóctonos (Nahón, Cachimba, Mosquil, Edu Molina, Lucas Nine, etc.). Esta hipnótica revista se consigue escribiendo a Moreno 1349, Depto.3, Rosario, CP 2000.

•**DOPPLECHARLESCA nº8:** El Dopple cumple dos años y lo

EL UNIVERSO DC SE EXPANDE!







NO TE PIERDAS LOS NUEVOS LANZAMIENTOS DC EN KIOSCOS Y COMIQUERÍAS!

DE LA PROLIFICA IMAGINACION DE RUMIKO TAKAHASHI, UNA COMEDIA ZARPADA Y DESOPILANTE SE APODERO DE NUESTRAS PANTALLAS. LUEGO DE COSECHAR UN EXITO ARROLLADOR EN TODO EL MUNDO, AHORA LA HISTORIA DEL CHICO QUE CAMBIA DE SEXO CUANDO SE MOJA ES FUROR TAMBIEN EN ARGENTINA, CON LO CUAL NOS AVENTURAMOS A INDAGAR DE LLENO EN ESE FASCINANTE FENOMENO CONOCIDO COMO

Ranma 1/2

por Estudio Nuez
estudio_nuez@usa.net * www.geocities.com/tokyo/bridge/7862

EL MANGA: ENTRENAMIENTO EN EL VALLE DE JUSENKYO

Ranma Nibunnoichi comenzó a salir en Agosto de 1987 en el Shonen Sunday. La creadora de los 407 episodios, que luego se recopilarían en 38 tomos, es Rumiko Takahashi, autora que ya era muy popular y exitosa en Japón gracias a obras como Lum (Urusei Yatsura) y Maison Ikkoku.

Para mucha gente, Ranma 1/2 no es el mejor trabajo de Rumiko, pero todos coinciden en que es el más popular y comercial, además de ser el que la catapultó a la fama en casi todo el mundo.

A pesar de que Rumiko Takahashi no es una excelente dibujante, sabe cuáles son sus límites en cuanto a esto, y los aprovecha sin dejar desperdicio. Además, uno de sus puntos más fuertes se encuentra en los personajes, a los cuales les da una personalidad muy desarrollada y definida y cuyas motivaciones hacen una historia muy llevadera y por demás interesante. En otras palabras, Rumiko sabe lo que tiene y lo aprovecha al máximo. Ese es el verdadero secreto de su éxito.

Todas las ilustraciones son de Rumiko Takahashi

¿EL OTAKU DICE NO A LA CENSURA?

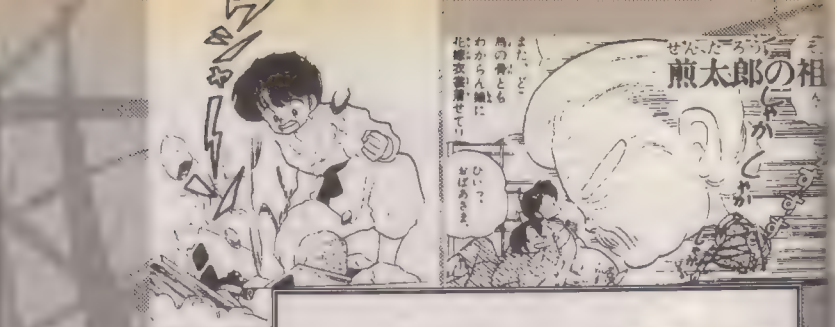
Ultimamente ha aparecido un grupo de gente, en su mayoría pibes de 15 a 17 años, que han comenzado a quejarse sobre la censura a varias series de animé que llegaron a nuestras pantallas. Tratemos de entender las cosas: en Argentina, un canal infantil emite una serie a la cual se le quitaron escenas de desnudos y estupidizaron algunos diálogos, pero estas series están creadas para la cultura japonesa, que es distinta a la nuestra. Esto no significa que el recorte esté bien o mal. Se corta para que la serie llegue al público al cual va dirigido el canal: los chicos.

Esta gente tendría que dejar de quejarse y agradecer que están llegando muchas series, ¿o ya se olvidaron que hace tres o cuatro años no había ninguna al aire?. Además esta gente cae en una especie de soberbia al creerse, con su corta edad, eruditos en la materia. Claro, ahora es fácil. Total, prendés la tele y comprás alguna de las revistas nuevas sobre animé que aparecieron aprovechando el éxito, y ya está. Se creen grandes conocedores por saber la historia de los Caballeros, Sailor Moon o Dragon Ball y una leve noción sobre unas pocas series de animé actuales. Pero esos jóvenes no vivieron el comienzo de todo esto en Argentina, cuando NO existía material de manga en ninguna comiquería o librería, y a pesar de todo, uno trataba de seguir buscando, de conseguir algo.

A esa gente le basta con encender la televisión y no tuvo que ver series o películas, conseguidas de casualidad, en japonés o con subtítulos en chino, y tratar de adivinar el guión si uno no había conseguido una sinopsis en alguna revista extranjera.

La idea no es tolerar la censura ni mucho menos, sino buscar opciones por afuera. A Ranma 1/2 no la inventó el Magic y mucho antes de que los señores programadores de dibujitos animados supieran de su existencia, ya circulaban (y circulan) comics y videos sin censura, donde aquel que se lo proponga puede acceder a la versión completa de la saga. Si te conformás con la versión para subnormales, corrés el riesgo de que te confundan con uno de ellos. Por eso, si la versión de la tele te rompe la paciencia, apagala y conseguite la posta (que existe), como hacíamos muchos cuando el manga y la tele no aparecían jamas en la misma frase.

Pero hoy en día, el público que hizo masivo al animé está compuesto por pibitos a los que se la dieron servida en bandeja. Y a ellos va este consejo: Dejen de quejarse y de hablar por hablar, porque lo único que logran es seguir creyEndose algo que No son, o sea, otakus.(M.C. y D.A.).



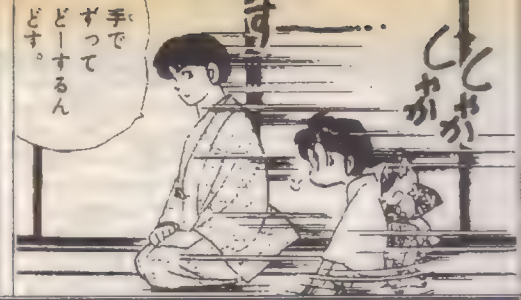
LA HISTORIA: EL EXTRAÑO CHICO DE CHINA

La obra de Rumiko Takahashi cuenta la intrincada y cómica historia de un chico llamado Ranma Saotome, quien se convierte en chica y hace todo lo posible por volver a su género original de una vez y para siempre. De viaje de entrenamiento por China con su padre Genma, va al valle de Jusenkyo, que está rodeado de pequeños lagos malditos, y cae en uno de estos estanques en el cual había muerto una doncella: de ahí en más, cada vez que toca el agua fría su cuerpo va a convertirse en el de una atractiva pelirroja, sexy por donde se la mire. Sólo el agua caliente lo transforma de vuelta en hombre. Lo mismo sucede con Genma, transformable en un gigantesco panda, y con una media docena de personajes que, una vez pasados por los estanques de Jusenkyo, jamás volverán a ser normales.

De vuelta en Japón, Ranma y Genma van a vivir con un amigo, Shoun Tendo, que es el padre de la protagonista femenina, Akane. Ambos padres, Shoun y Genma, han resuelto el casamiento de los dos chicos, a pesar de que es evidente que ninguno se soporta y que los dos tienen sus pretendientes fuera del compromiso forzado. Akane es experta luchadora de artes marciales y de carácter difícil en el colegio, mientras que Ranma (chico/chica) tiene pretendientes prácticamente en todos lados, en especial cuando la versión femenina anda ligera de ropas.

A lo largo de la saga, Rumiko hace que los protagonistas atraviesen mil historias, todas ellas delirantes y divertidas. Se incorporan siempre nuevos personajes, desde Ryoga Hibiki (un sujeto con pésimo sentido de la orientación que está enamorado de Akane), hasta por la joven china loca por Ranma llamada Shampoo (que es a su vez pretendida por un chico llamado Mousse). Además hay cientos de personajes que llenan de problemas la relación de Ranma con Akane, tales como Kuno Tatewaki, el Trueno Azul, que está enamorado de la hija menor de los Tendo (también); o las hermanas de Akane, Nabiki y Katsumi; la abuela de Shampoo, Cologne; y el antiguo maestro de Genma y Shoun, Happosai, Ukyo, e incluso la misma madre de Ranma, Nadoka Saotome.

En realidad, Genma ha prometido a su esposa que hará de Ranma, su único hijo, todo un hombre y un digno representante de la



Escuela Saotome de Artes Marciales Todo Vale. Por este motivo, le ocultan a Nadoka el hecho de que el joven puede convertirse en chica, ya que si se descubre que Genma no ha podido cumplir su promesa, tanto padre como hijo deberán hacer el antiguo rito del harakiri. ¿Cuál es la mejor solución? Hacer pasar a Ranma-chica por una prima de Akane llamada Ranko y a Genma por su mascota, el Sr. Panda.

Durante toda la historia aparecen oportunidades para Ranma y todos los afectados por los lagos de Jusenkyo de volver a la normalidad: un jabón que tiene Ryoga, un agua mágica que tienen Habu y sus hombres-bestia, y cientos más, pero siempre fallan debido a todas las peleas entre los cambiaformas.

Pero no todo pasa por volver a la normalidad, porque los problemas llegan, y de a muchos. Ranma cambia de prometida y lo enganchan con Nabiki; o pierde su poder por una técnica de Happosai; o Ukyo se va a vivir con los Tendo como esposa de Ranma; o Mariko se enamora de Kuno y reta a Ranma-chica a un duelo; o Kodachi (hermana de Kuno) se enamora de Ranma; o el mismo Kuno compra un fénix para ser invencible; o mediante un hechizo Ranma se enamora de Ryoga (!?); o aparece Akari, que ama a los cerdos, y se enamora de Ryoga, y miles de situaciones graciosas y muy complicadas para los Saotome y los Tendo.

Pero quizás el mayor reto haya sido combatir contra Safuran, quien había secado los lagos de Jusenkyo, al cual Ranma enfrenta en China junto a todos los cambiaformas. Aquí es cuando Ranma, al creer herida a Akane, le confiesa su amor, para luego volver a Japón. Ya en su casa, el joven Saotome es golpeado por su padre y despierta vestido para su boda con Akane, a la cual encuentra vestida de novia y muy bonita. Pero la boda no resulta porque Akane discute con Ranma. Además Kodachi, Kuno, Ukyo y Shampoo intentan detener la ceremonia y para colmo Ranma, Genma, Ryoga y Mousse se disputan el sake ceremonial, ya que este es agua de Nannichuan, que puede volver a la normalidad a Ranma. Pero se lo termina tomando Happosai, y cuando llegan los invitados todo es un caos. Al día siguiente, vemos a Akane y Ranma ir a la escula y dirigirse al público para decir "Hasta pronto" y cerrar definitivamente la historia.

LA SERIE DE TV: RANMA CONQUISTA EL MUNDO

Con el éxito del manga, era inevitable el animé. No podía ser de otra manera para una obra que combina todos los elementos que hacen a un suceso.

EL MUNDO DE RUMIKO

Rumiko Takahashi nació en 1957 en Nigata, pero recién en sus años universitarios comenzó a interesarse por el dibujo, en especial por el manga, el cual hasta el momento solo leía y a veces copiaba alguna que otra ilustración.

Su cambio se debió a su ingreso en el curso de comic de Kazuo Koike en la universidad de Nihon Josedai. Al comienzo copió mucho al dibujante de Mai The Psychic Girl, Ryoichi Ikegami, pero pronto desarrolló su propio estilo para su debut en 1975, con la historieta Kyojin no Hoshi (Una estrella de polvo inútil) que apareció en el volumen 1 de Diarrhea. En ese momento decidió hacerse autora de historietas a pesar de las advertencias de sus padres quienes, cuando les contó que iba a ser mangaka, le dijeron que no desperdiciara su vida y que buscara un empleo serio para poder subsistir.

Pero esto no desanimó a Rumiko y comenzó a realizar varias historias cortas en las páginas del Shonen Sunday de la editorial Shogakukan. Su éxito llegó recién en julio de 1978, con una historia basada en una de sus historietas cortas llamada Kattena Yatsura. Urusei Yatsura comenzó en Shonen Sunday nº39 en 1976 y terminó en 1987. Esta obra contaba las aventuras de Lum, una extraterrestre que estaba comprometida con un joven humano llamado Ataru Moroboshi.

Ante el suceso, la autora siguió con sus historias cortas hasta que en Noviembre de 1980 comenzó a salir en la revista Big Comics Spirits otra de sus obras más memorables: Maison Ikkoku. Maison Ikkoku duró hasta Abril del '87 y sus 171 episodios se recopilaron en 15 tomos, de los cuales el último es uno de los 5 tankeubons (algo así como los trade paperbacks) más vendidos en la historia.

En este punto, además de sus historias cortas comienza a serializar de forma intermitente dos de sus obras más conocidas: la saga de la Sirena y One-pound Gospel, hasta que en Agosto de 1987 y tras haber finalizado Lum y Maison Ikkoku, comenzó con su trabajo más popular, Ranma Nibunnoichi, que se editó entre ese año y 1996 en las páginas del Shonen Sunday.

Ranma 1/2 a Rumiko le trajo todos los éxitos y los mayores reconocimientos que puede tener un autor de manga y además la convirtió en una de las mangakas más ricas de la industria con todas las adaptaciones de sus trabajos a la pantalla grande y chica, y todo el merchandising imaginable sobre los mismos. Pero a pesar del gran éxito, esta autora no está un minuto sin trabajar, así que continuó con sus experimentos con Inuyasa, que apareció en el Big Comic Original el 10 de Mayo de 1997 y sigue hasta el día de la fecha.

Rumiko Takahashi es una gran autora que ha hecho más de 70 obras y es una de los representantes más populares a nivel mundial del comic japonés

OTRAS OBRAS DE RUMIKO

Rumiko Takahashi es una artista verdaderamente prolífica. Tanto que hacer una bibliografía completa requeriría más espacio del que se dispone, con lo cual nos centraremos en las más conocidas, aquellas que han hecho de esta mujer una de las artistas más reconocidas dentro y fuera de Japón:

[illegible]

[illegible] Yatsura y es una comedia romántica que cuenta la historia de un chico que debe salvar al mundo de los extraterrestres, aunque esto significa que tenga que [illegible] con una de ellas, una princesa [illegible] de piel verde y los cabellos [illegible] [illegible]

[illegible]

Es la historia de un estudiante universitario, Yusaku, que es inquilino de una pensión y está enamorado de la conserje, Kyoko, que es una chica viuda y complicada, que no le facilita demasiado las cosas. A la pareja protagónica habría que sumarle un montón de carismáticos personajes secundarios, desde a una mesera alocada, una madre beoda y chusma, o un profesor de tenis muy sexy, hasta un inquilino miron del que nadie conoce más que el nombre y el agujero por el que espía.

LA SAGA DE LA SIRENA

Es la obra más seria y macabra de esta autora. Cuenta la historia de Yuta, un joven pescador que comió la carne de sirena, y Mana que, tras haber hecho lo mismo, se hacen inmortales y buscan la manera de volver a ser humanos para que la muerte los alcance.

ONE-POUND GOSPEL

Trata de un boxeador de 19 años que tiene dos problemas: el primero es que no puede hacer regimen alimenticio alguno y el segundo es que está enamorado de una novicia. Además esta joven asume que su misión en la vida es salvarlo de su glotonería.

Pero antes de lanzarse a hacer esas series de 200 capítulos y varios años de duración, primero se produjo una serie corta. Esta primera parte constó de tan sólo 18 episodios, se llamó Ranma Nibunnoichi, y se estrenó el 6 de Septiembre de 1989. A partir de su rotundo éxito vino la segunda entrega: Ranma 1/2 Nettohen, esta vez con 143 episodios, que adaptan el manga hasta llegar al tomo nº 22 de los 38 totales.

Si ambas se comparan, la primera serie tiene una mejor animación, mucho más cuidada y detallista, especialmente en las escenas de lucha entre los protagonistas. Animación que se pierde bastante al estar a cargo de distintos equipos, como en el caso de la segunda serie. Lo mismo puede decirse del diseño de personajes, que en la primera entrega aún conservan algo del estilo del manga original, pero luego, en la continuación, adquiere un trazo mucho más estilizado, acorde con los cánones del animé en general, con ojos más grandes, piernas más largas y ese tipo de cosas.

La versión que nos llega a nuestras pantallas viene doblada en México con buenos openings y endings, sobre todo si se los compara con el trabajo desastroso que hicieron los españoles con el animé de Ranma. Por supuesto, la serie llega hiperrecortada, con diálogos incomprensibles, saltos en la trama y censura sobre los desnudos y algunos chistes de índole sexual, de esos con los que Rumiko Takahashi plagó esta obra.

LOS OVAs: CUESTION DE TEMPERATURA

En realidad, los OVAs (Original Video Animation) de Ranma son los capítulos del manga que no han sido adaptados a la serie de TV. Esto resulta muy efectivo, ya que las historias escogidas se pueden ver sin un orden cronológico escencial y además poseen una animación superior a la de la versión televisiva.

• Seré yo quien herede las recetas de Mamá:

Pura risa en esta historia de enredos en la cocina entre Akane y Ranma (Ranko) por quedar bien ante la madre de Ranma. Queda muy claro quién es quién en el arte culinario y no gana precisamente Akane.

• Creciendo con Miss Hinaro:

Una nueva profesora llega al instituto. Esta mujer conoce extrañas técnicas de artes marciales que permiten absorber la energía del oponente. Contra ello debe enfrentarse Ranma, aunque el triunfo depende de que pueda poner sus manos sobre Hinaro, para lo cual deberá convertirse en chica para no quedar como un pervertido.

• Akane y sus hermanas:

Un día aparecen dos chicas que creen haber encontrado a su padre en Shoun Tendo, el padre de Akane. Y aunque él lo niega, deciden quedarse y la mayor de las chicas reta a Akane para quedarse con el gimnasio. Akane pierde, se va de casa y empieza a en-

trenarse para ganar de nuevo su casa, sin contar con la ayuda de Ukyo y Shampoo, que están contentas con la situación: sin gimnasio, no hay compromiso con Ranma. Así que recae sobre Ryoga la tarea de ayudarla. Ranma, a su vez, también fue vencido por las pseudohermanas y entrena para ganar. Las cosas se aclaran cuando, tras el triunfo de Akane, se revela la confusión: Shoun no era el padre de las chicas y todo vuelve a la normalidad en el Dojo.

• **Buscando desesperadamente a Shampoo:**
Cologen, abuela de Shampoo, le regala una extraña joya a su nieta. El colgante tiene dos caras: si se coloca hacia arriba inspira amor, y para abajo odio. La joven china comienza a odiar a Ranma quien, debido a su ego, decide hacer que Shampoo lo vuelva a amar. Esto es de mucha conveniencia para Cologne, que quiere que el joven Saotome se case con Shampoo, pero Mousse intentará impedirlo. Durante la ceremonia, Mousse coloca la joya en Akane y esta le confiesa a Ranma que lo ama.

• **Las navidades de la familia Tendo:**
Katsumi celebra una gran fiesta de Navidad e invita a todos, incluyendo a los pretendientes de Akane y Ranma. Pero Nabiki, intentando buscar ganancias monetarias, le ofrece a Shampoo y a las demás pasar un rato íntimo con Ranma. Por casualidad Ranma se encuentra con Akane, que lo andaba buscando, y tienen su momento para intercambiarse sus regalos navideños, para luego salir juntos a ver las estrellas.

• **Una Akane para recordar:**
Akane va a la región japonesa de Ryugenzawa, para poder recordar un hecho que allí le sucedió en su niñez. Allí se encuentra con Shinosuke, un joven que vive con su abuelo y que está herido desde que rescató a Akane de un monstruo años atrás, al cual sólo ha mantenido vivo el agua de la vida. Además, Ranma la ha seguido y la rescata junto a Shinosuke cuando ella intentaba conseguir un musgo especial para su antiguo rescatador, que se encontraba en la misma cueva del monstruo. Ranma decide sacrificarse para salvar a Akane, pero esta lo salva al tocar un cuerno mágico (que le regalara Shinosuke cuando eran niños) que adormece al monstruo.

• **Alguien creció sobre el nido de Kuno:**
Kuno compra un huevo de Fénix en una tienda de antigüedades, pero el anticuario le da una advertencia: que nunca se lo coloque encima de su cabeza. Pero la advertencia dura poco, ya que apenas se encuentra con Ranma este es lo primero que hace, y nace el ave mitológica. El fénix se aferra a Kuno y la única manera de remediarlo es que el ave crezca y deje el nido, o sea, la cabeza del joven. Para que crezca le dan unas pastillas que hicieron Ukyo y Shampoo, ya que a Akane no le salen. El ave crece al punto de volar llevando a Kuno con ella, hasta que finalmente se va y deja otro huevo que vuelve a comprar Kuno.

• **El túnel de los amores perdidos:**
Todos van de viaje a un lugar en el que se encuentra un túnel en el cual toda pareja enamorada que entra sale odiándose por culpa de los espíritus de las parejas deshechas que lo habitan. Tras varios cambios de parejas y confusiones (Ukyo y Ryoga son felicitados por estar enamorados), Ranma y Akane entran al túnel y comienzan a pelear entre ellos, los espíritus creen que no están enamorados por lo que los dejan ir y se centran en atormentar a Ukyo y Ryoga.

• **Rápido, Katsumi! Mata! Mata!:**
Un espíritu demoníaco ha escapado de su encierro y tras pasar por Genma, Kuno y Ryoga, finalmente entra en el cuerpo de Katsumi. Para sacarlo de las personas anteriores utilizan un método poco científico: a golpes. Pero, ¿hacer lo mismo con Katsumi? Ella se comporta normal, pero hace pequeñas travesuras, como planchar al panda o llenar de tachuelas la cama de su padre. Finalmente Katsumi es liberada mediante un sello mágico y el demonio encerrado en una caja de madera que es arrojada al mar.

• **Las dos Akanes. Ranma, Mírame!:**
Todos van a un museo de muñecas en donde hay una que, según la leyenda, está habitada por un espíritu vengativo. Esta muñeca se le cae a Ranma y al colocarla la deja en una postura ridícula, por lo cual el espíritu decide vengarse utilizando el cuerpo de Akane. Tras varios problemas, Akane es devuelta a su cuerpo (ya que estaba en el de la muñeca) cuando Ranma salva de una gran caída al espíritu que habita el cuerpo de la joven, y a la muñeca en la que se encuentra Akane.

LAS PELICULAS: LOS SAOTOME Y LOS TENDO EN PANTALLA GRANDE

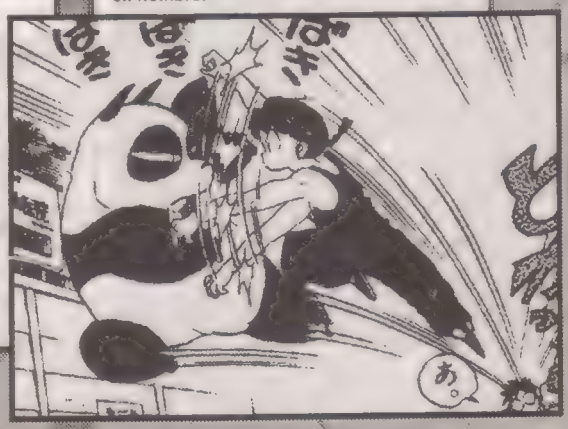
Como era de esperar, con Ranma triunfando tanto en manga como en televisión, decidieron saltar a la pantalla grande con su primera película.

Se creó un gran equipo creativo y de producción para crear Choguko Nekonron Daikessen Okiteyaburi no Gekitohen, título que se adaptó al castellano como "Gran golpe en Nekonron, China". Esta historia es completamente nueva, sin ninguna utilización de las aventuras del manga y cuenta la cruzada que hacen todos a Nekonron, en China.

Todo comienza cuando llega Lychee, una joven china, a casa de los Tendo buscando a Happosai. El anciano maestro le pagó a la chica con la mitad de un antiguo pergamino y la promesa de que al poseerlo, un día vendría un príncipe para casarse con ella.

Pero este príncipe llega y rapta a Akane, creyéndola poseedora del pergamino. Por supuesto, Ranma va en su ayuda junto a todos los afectados por los lagos de Jusenkyo para enfrentar a todos los guerreros amantes de los pickles. Pronto se podrá ver esta película en las pantallas de cines de Buenos Aires para delirio de los fans.

La segunda película se titula Nihao My Concubine y cuenta el enfrentamiento de Ranma con un príncipe que quiere conseguir esposa a toda costa con ayuda de sus hombres-bestia, a los cuales convirtió de simples animales en humanoides por medio de un agua mágica. Esta agua es la solución para Ranma y su problema de cambio de género, pero el joven Saotome debe destruir el manantial, ya que iba a caer en él junto a Akane y esta se hubiera convertido en hombre.



DE AQUI PARA ALLA

por Andrés Accorsi

CUANDO UNO LE AGARRA EL GUSTITO A ESTO DE LAS CONVENCIONES, DESPUES ES DIFICIL PARAR. EL AÑO PASADO FUERON (SIN CONTAR FANTABAIRES) EL SALO DE BARCELONA, EL MECYF, SAN DIEGO Y UNA DE MANGA EN TUCUMAN (!) Y PRONTO SE VIENEN MECOCHEA, MAS SAN DIEGO Y SEGURAMENTE ALGUNA OTRA ANTES DE NOVIEMBRE. PERO ENTRE MAYO Y JUNIO ANDUVE POR DOS, QUE SON ESTAS...

• EXPOCOMIC •

Esta es la segunda vez que se hace la Expocomic de Madrid (la primera fue en Noviembre del '98, justo encima de Fantabaires) y todos coincidían en destacar lo mucho que creció el evento en apenas seis meses. Lo que se vio en el Palacio de los Deportes entre el 20 y el 23 de Mayo fue una convención con un par de cositas para ajustar, pero muy bien pensada por la organización que lidera Paul de Munck.

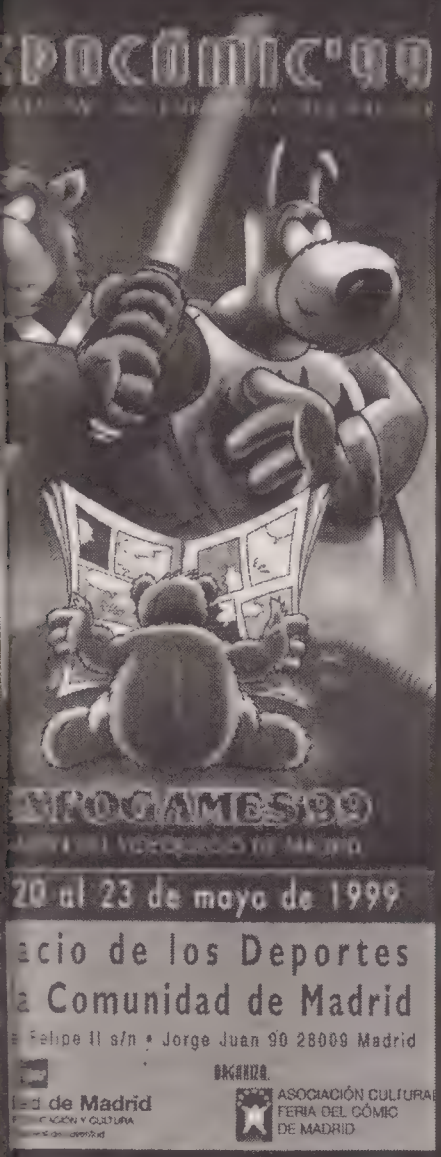
La comparación con el Saló de Barcelona es odiosa pero obvia, no sólo por proximidad geográfica (unos 600 km.), sino también temporal, ya que Expocomic se realizó apenas 15 días después del clásico Saló. Y acá Madrid pierde en lo que se refiere a la presentación (gráfica, espacio, calidad y tamaño de las salas, los stands y las muestras), pero gana en varios aspectos fundamentales, a saber: En primer lugar, el área comercial no estaba tan restringida a las omnipresentes "Novedades del Salón", sino que había todo un pabellón dedicado a stands que ofrecían comics de décadas pasadas (entre los que Luquitas Varela y yo encontramos algunas joyas inenarrables a precios irrisorios. Slurp!). Segundo, las actividades extracomerciales incluían varias charlas y mesas redondas por día (eso sí, en una sala impresentable), numerosas proyecciones de dibujos animados (también, en una sala chiquita e incómoda), tres o cuatro muestras menores de escasa producción, sesiones de autógrafos a cargo de los autores invitados y un amplio salón dedicado a los juegos de rol. O sea, podías ir sin un sope y pasarla bastante bien.

Y dejo para el final lo más importante: los autores. Además de los artistas españoles (entre los que estaban Cels Piñol, Sánchez Abulí, Alfonso Azpiri, Antonio Hernández Palacios, Rafa Fonteriz, Ramón Bachs, Carlos Ezquerra, Roke González, Juan Carlos Cereza, Miguel Angel Martín, Josep Busquet, más alguna "figurita difícil" como el glorioso Mique Beltrán), la Expocomic le permitió a los fans madrileños conocer a varios capos yankis (Kurt Busiek, Phil Jiménez, Kyle Baker, Steve Englehart, Steven Seagle), ingleses (Dave Gibbons, Jamie Delano, Eddie Campbell), franceses (George Bess) y hasta daneses (Teddy Kristiansen), en un despliegue de figuras invitadas (coordinado por un jugadorazo, David Macho) con el que Barcelona no puede siquiera soñar. Y todavía estamos tratando de descifrar cómo mierda se les ocurrió invitar a ese monumento a la mediocridad llamado James D. Hudnall, a quien el público ignoró total y justificadamente...

Un par de cositas para destacar: la impresionante cantidad de revistas de información que salieron a competir por el lugar que dejó vacante Slumberland cuando cerró Camaleón (habrá que ver cuántas logran imponerse); la inmensa repercusión entre los fans (comiqueros y no tanto) de todo lo relacionado con Cels Piñol y el universo Fanhunter; el gran momento creativo por el que pasan un par de editoriales más chicas (Under Comic, Dude, La Factoría); el apasionante trabajo de recuperación de los clásicos de Marvel que lidera Alejandro Martínez Viturtia en los pagos de Forum; la imparable irrupción del comic alternativo yanki en España (un jueguito que inventó La Cúpula y al que hoy se han sumado prácticamente todas las editoriales, con títulos que van desde el obvio Hate hasta los improbables Palooka-Ville, Optic Nerve o Land of Nod); y -un detalle negativo- la inexplicable ausencia de un stand de Norma Editorial, cuyo peso en el mercado debería haberse visto reflejado también en Madrid, aunque se facture menos que en Barcelona.

Con Lara queríamos hacer un tete-a-tete y casi termina en un pistola-a-pistola

Y ya lejos de los 25.000 cebados que colmaron la Expocomic, nos fuimos con Luquitas a la hermosa Barcelona, a seguir visitando amigos (Toni Guiral, Juan Giménez, Horacio Altuna...), hasta que yo me volví a Baires y nuestro diseñador-dibujante-superstar se quedó paseando por ahí (incluso el muy turro estuvo en el Parc Astérix, en París! Lo de-



Actro-chido y C-3Po

testo!). El año que viene, no sé si será al Saló o a la Expocomic, pero volveremos a la maravillosa España, que mola mogollón!

•LEYENDAS •

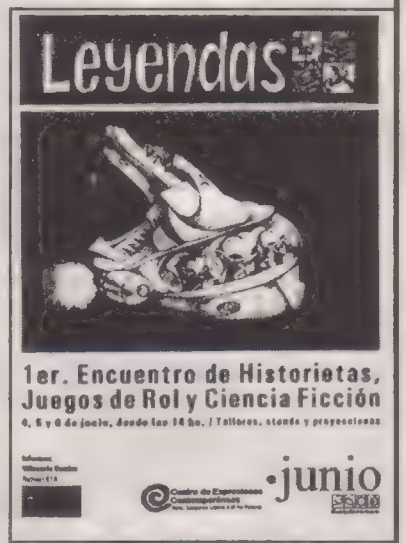
Leyendas

Andres Accorsi

Revista Comiqueando

Organizado por una comiquería de Rosario (Milenario Comics) y por la filial de dicha ciudad del AHI (Asociación de Historietistas Independientes), entre el 4 y el 6 de Junio se realizó Leyendas, el 1º Encuentro de Historietas, Juegos de Rol y Ciencia-Ficción. El lugar estuvo muy copado (el Centro de Expresiones Contemporáneas), con una amplia sala para las proyecciones (que abarcaron papa muy fina en materia de dibujos animados y cine bizarro de producción nacional), buen espacio para juegos de rol, salas para talleres, y una docena stands, copados en su mayoría por clubes de fans (Star Wars, X-Files, manga, Star Trek etc.) y por un sector donde el A.H.I. reunió a fanzines y fanzineros de todo el país. La atención a expositores y panelistas fue óptima (especiales gracias a Alejandro Radeff y Ernesto Torres) y a pesar del frío, la gente se animó a ver qué onda, con lo cual se logró -con poca difusión- la participación de unos 500 aficionados.

Las fallas a destacar son básicamente dos: Primero, al no haber megafonía, era imposible enterarse del comienzo de las actividades planificadas, con lo cual varios talleres debieron suspenderse por falta de asistentes y el público que se acercó a las charlas fue más bien escaso. Y segundo, cuando uno viaja a una ciudad con tantos artistas grossos como Rosario, supone que se los va a encontrar a todos. Y supone mal, o por lo menos no era la idea de los organizadores convocar a los grandes autores locales. Lo cierto es que Eduardo Risso se limitó a dar una charla (no dibujó, ni firmó ejemplares) y otro puñadito de artistas rosarinos (el Niño Rodríguez, Max Cachimba, Marcelo Frusín) apenas se acercaron a saludar. El Tomi, Fontanarrosa, David Nahón y el resto, ni eso. O sea que si los fans iban a conocer a los autores, a charlar con ellos, o a pedirles firmas o dibujos... se volvían a su casa en bolas. Quiero suponer que esto puede haber jugado en beneficio de los fanzines, ya que conformaban -junto a las publicaciones de Comiqueando Press- la única opción en el rubro artístico y editorial argentino. Pero sorprendentemente, uno de los atractivos básicos de este tipo de eventos (el contacto artistas-público) no estuvo para nada enfatizado en Leyendas.



De todos modos la pasé muy bien, me traje toneladas de fanzines (alcanza con ver el espacio de Agenda Argenta dedicado a los mismos), me reencontré con viejos amigos y seguí conociendo gente copada (una masa la cantidad de lectores de Comiqueando y Caballero que encontré por ahí), que de eso se trata todo el mambo de viajar. Esperemos que el ejemplo de Leyendas cunda, y que pronto tengamos en toda la Argentina más y mejores oportunidades de juntarnos a charlar de lo que más nos gusta.

Y para el próximo número, nos vamos de Necochea a San Diego, a seguir recorriendo el maravilloso mundo de las convenciones comiqueras. •

Lucas Varela, desde la cima de la Expocomic

MAFALDA CUMPLE 35!

© Quino

Y LO FESTEJAMOS CON TODO!

COMIQUEANDO N° 41

Y ADEMAS EL SUPLEMENTO

JLA

3 REPORTAJES 3

- PHIL JIMENEZ
- KYLE BAKER
- MARI IIJIMA

BRUNO HELMET

- EL FINAL DEL COMIC DE NUNCA ACABAR
- NOTAS
- FICHAS
- MAS SERIALES, MAS CONVENCIONES

Y LA BOLETA DE LA LISTA 666!

SI DE LA RUA ES LA ALIANZA, ¿DUHALDE ES EL IMPERIO?

COMIQUEANDO N° 41 - BUSCALA EN SEPTIEMBRE

POR ANDRÉS ACCORSI Y VICENTE GARCÍA

DESPUES DE VARIOS AÑOS TRABAJANDO COMO OBRERO DEL GUION, LA FAMA LE LLEGO A KURT BUSIEK DE LA MANO DE MARVELS, SU CONMOVEDORA EXPLORACION DEL CLASICO UNIVERSO MARVEL. HOY, ENCUMBRADO A FUERZA DE COMBINAR GRAN CALIDAD CON MUCHA PRODUCCION, BUSIEK ES UNO DE LOS GUIONISTAS CENTRALES DEL MAINSTREAM AMERICANO, CAPAZ NO SOLO DE VENDER BIEN, SINO INCLUSO DE ACUMULAR PREMIOS Y PRESTIGIO. CON USTEDES...

AA: ¿Cómo te enganchaste con los comics, como para querer pasar de fan a profesional?

KB: Yo empecé a leer comics de chico, pero recién a los 14 años los empecé a seguir regularmente. Compré un número de Daredevil por casualidad, pero era una historia que continuaba y la seguí leyendo, y me empecé a expandir, a leer otros comics de Marvel. Y una vez, en un correo de X-Men, Chris Claremont contaba que su abuelo le decía "Qué bien, Chris, escribís historietas... ¿y con qué te ganás la vida?". Y ahí me di cuenta de que había gente que se ganaba la vida con esto, que esto era un trabajo, algo que la gente hacía por plata y eso me pareció muy copado, muy divertido, así que en ese momento decidí que lo que yo quería hacer era ser guionista de comics. Entonces lo convencí a un amigo de que dibujara un comic que yo había escrito y nos pusimos a hacer varias historietas juntos, hasta que eventualmente, para cuando terminé la secundaria, ya estaba mandando muestras de mis guiones a DC, y me llamaron para escribir algo. Mandé muestras a Marvel y también me llamaron, así que... ya estaba en camino!

AA: Este amigo tuyo era Scott McCloud, no?

KB: Sí, así es. Le cambié la vida para siempre.

AA: ¿Cuál fue el primer guión que te publicaron?

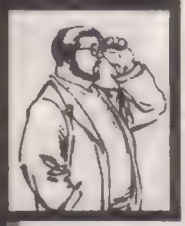
KB: Fue un back-up en la Green Lantern nº162, dibujada por otro amigo mío, Richard Howell, que también debutaba como profesional con esa historia.

AA: La primera vez que vi tu nombre en un comic fue en un número de la Justice League dibujado por Mike Sekowsky, alrededor del '85. Era una historia muy rara... un flashback en el medio de una saga de la Liga de Aquaman, J'onn y los chicos principiantes... ¿cómo surgió eso?

KB: Yo ya había escrito tres números de JLA antes que ese, y me enteré de que Mike Sekowsky andaba buscando trabajo en historietas, entonces le dije al coordinador de la JLA: "Mike dibujó a la Liga durante años y quiere dibujar comics. ¿Por qué no nos dejás hacer algo juntos?" y le prometí que no íbamos a interferir con la historia central, porque iba a ser un flashback a 1968, con la Liga clásica... y bueno, le pareció bien, y a Mike también, y salió. Nunca pensé que podría trabajar con Sekowsky, pero lo hice!

AA: Entre ese período y 1993, cuando saltaste a la fama con Marvels, ¿cuáles son los trabajos que vos destacás, los que te dejaron más satisfecho?

KURT BUSIEK



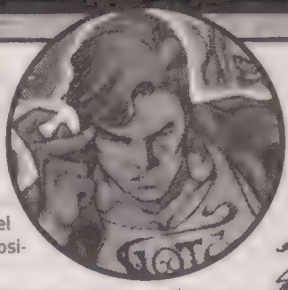
KB: La serie de Liberty Project que hice para Eclipse, un back-up de Iron Man para Marvel Superheroes llamado The Applicant; hice un par de What If... que no estaban mal: What If el Punisher mataba a Daredevil, el relanzamiento de Vampirella, cositas así.

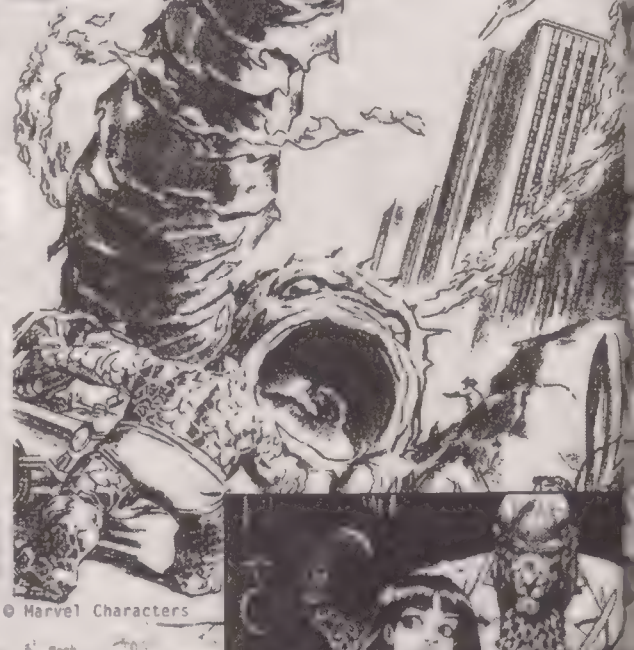
AA: Cuando salió Marvels, fue el primer comic retro con un planteo original. ¿Cuánto de eso fue tuyo y cuanto aportó Alex Ross?

KB: La idea de Alex era hacer una antología con historias de superhéroes en estilo pictórico. Yo propuse que fuera una sóla historia, enlazar la trama para que fuera una serie única, y creé a Phil Sheldon y toda esa parte de la trama. Y la idea de que fuera una serie retro surgió porque él quería dibujar al Human Torch original y a Gwen Stacy, que hoy en día no están más. O sea que empezó con una idea de Alex, pero yo aporté varias cosas. En nuestra propuesta original, Phil Sheldon era testigo de eventos nuevos en la historia de Marvel. Pero el coordinador nos pidió que no, que lo hiciéramos testigo de eventos ya conocidos en la historia de Marvel. Así que lo reescribí y ahí es cuando Alex dice que dejó de ser su historia y pasó a ser el ilustrador de mi historia, porque ahí yo arranqué en una dirección totalmente distinta.

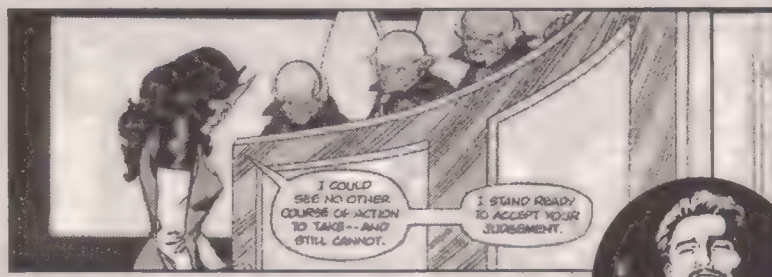
AA: Después de Marvels, tu nombre empieza a aparecer por todas partes. Trabajaste para Marc Silvestri, escribiste Valor en DC, cosas como Nighthrasher en Marvel... te convertiste en el gran nombre de la saturación de mercado del '93 y '94! (risas) ¿Qué experiencias te quedaron de ese momento en el que agarrabas y dejabas serie tras serie?

KB: Sí, uno supone que por la reacción que generó Marvel, todo el mundo me iba a llamar para decirme "Vení y hacé lo que quieras". Pero Marvel no me ofreció nada: me ofrecían Nighthrasher o Ectokid, así que agarré Nighthrasher. No quería escribir Ectokid (risas). DC no me ofreció nada. Terminé haciendo Valor porque Mark Waid la estaba escribiendo y tenía poco tiempo, así que propuso co-escribirla conmigo. Y le dijeron "Y, no sé. El hizo Marvels y estuvo bueno, pero no queremos esa onda en la Legión", y Mark los convenció de que yo podía escribir en otro estilo. Y finalmente les dijo "Kurt no me necesita, déjenlo escribir todo a él", y así fue como quedé en Valor. Nunca me la ofrecieron, Mark me metió por la puerta de atrás. Hablé con Larry Marder, de Image, y resultó que todos los chicos de Image se habían copado con Marvels, pero no creían que yo quisiera trabajar con ellos, porque yo era guionista y los guionistas los despreciaban. Pero a mí no me importa, yo creo que son buena gente, no veo motivos para decir "No quiero trabajar para ellos, prefiero trabajar para... los dueños de Marvel". Así que me ofrecieron varias cosas y yo agarré varias. Me divertí escribiendo Velocity, la pasé genial escribiendo Regulators, Spartan fue un tanto difícil, Shadowhawk... nunca le terminamos de agarrar la mano, hice algunas cosas para Rob Liefeld de lo que no se publicó casi nada... pero creo que trabajé con todos menos Erik (Larsen) y Todd (McFarlane), e incluso estaba preparando un projecto con Erik que nunca salió. O sea que con el único que no trabajé es con Todd.

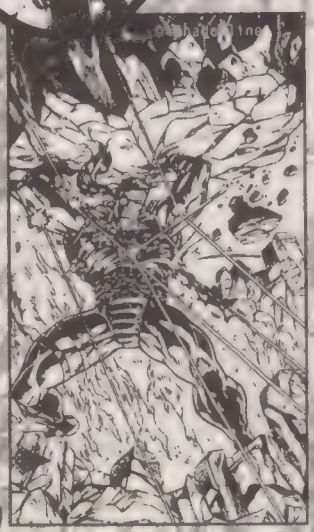


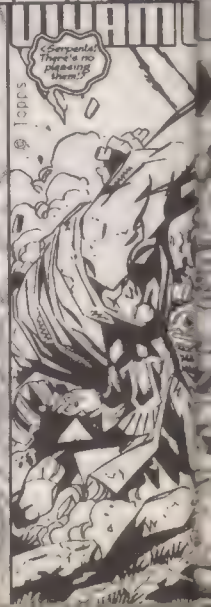


© Marvel Characters

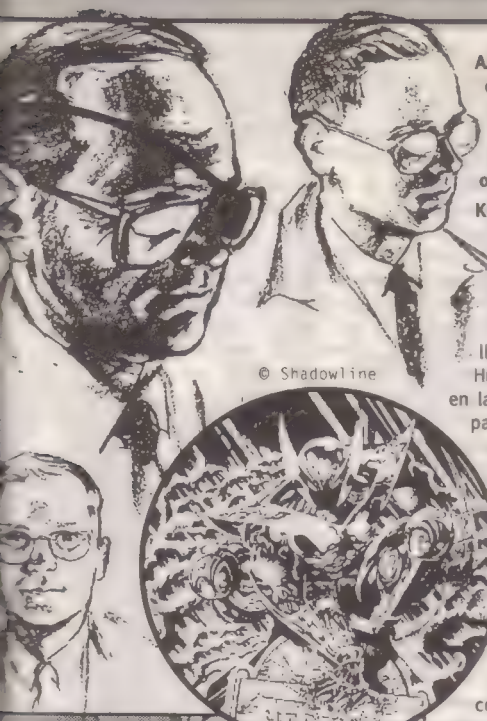


© DC



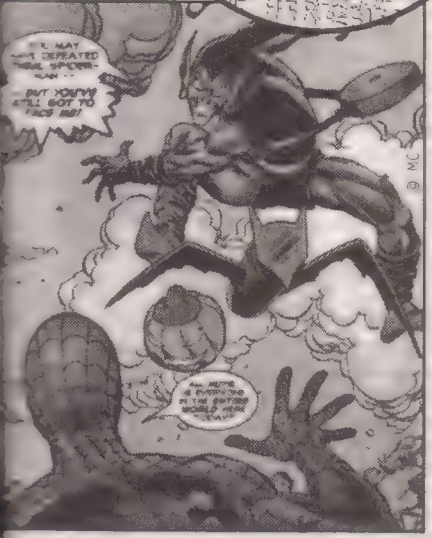


© Ippos



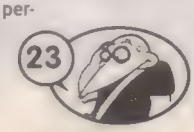
AA: Esta la habrás contestado cien veces: ¿Cómo surgió Astro City? ¿Cómo difiere tu tratamiento de los superhéroes en Astro City del de todos los otros comics de superhéroes?

KB: Astro City surge porque siempre me interesó la pregunta "¿Qué más pasa en un mundo con superhéroes?". ¿Qué le pasa al tipo de la calle? ¿Qué le pasa al tipo que llega tarde al trabajo porque Hulk y Thing se están peleando en las vías del subte? Y escribí un par de historias cortas acerca de estos otros tipos, después escribí Marvels, que tuvo mucho éxito, así que pensé "Ahora podré vender una serie que sea toda acerca de eso". Mi aproximación a las historias difiere de la de los otros guionistas porque casi todos los comics de superhéroes se tratan del "qué pasa", se tratan de la aventura, de "quién es el villano, cómo lo paramos, cómo arreglamos todo y volvemos a la normalidad". Y Astro City parte de decir "Sí, está bien, eso ya lo sabemos". Pero, ¿qué piensa este tipo de todo esto? ¿Cómo sería ser este tipo? ¿Cómo sería ser aquel villano? ¿Cómo sería ser el cana de la esquina? Y esa es la diferencia: la perspectiva desde la que se cuenta la historia. Yo trato de asegurarme de que cada historia trate de los conflictos y las emociones de esta gente, que son cosas que cualquiera puede sentir, incluso en nuestro mundo, donde no hay superhéroes. Los superhéroes son símbolos de cosas por las que pasamos todos.



AA: ¿Qué tanto te preocupa, qué tanto tratás de evitar que el lector identifique a los personajes de Astro City con los de Marvel o DC?

KB: Bastante poco. Los personajes de Astro City están basados en arquetipos pre-existentes y cuando digo "arquetipos" no me refiero a Superman, sino al héroe que sacrifica toda su existencia para venir y a hacer a nuestro mundo mejor. Eso es Superman, pero también es Jesucristo. Ese es el arquetipo que subyace al personaje y Samaritan está construído en base a eso. Es inevitable que la gente lo mire y diga "Uia, se parece a Superman", pero en realidad, ¿qué tanto se parece a Superman? No tiene su mismo nombre, no es igual, no tiene los mismos poderes, no tiene su mismo trabajo... es un personaje que está en la misma área, pero es un personaje distinto.



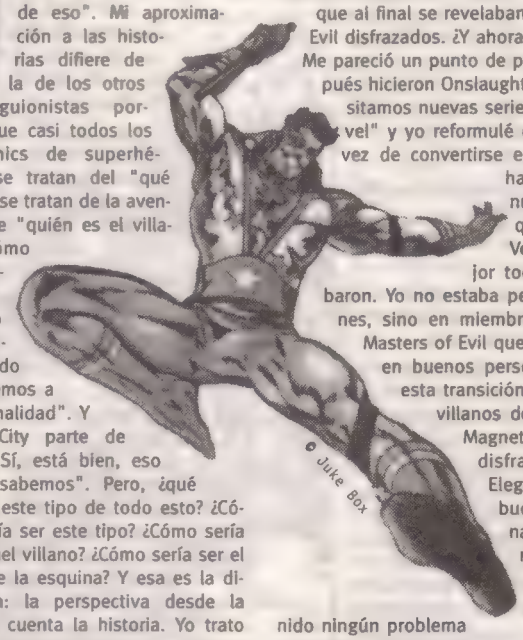
O sea que eso no me preocupa mucho, me preocupan más los arquetipos que las similitudes superficiales.

AA: Volviendo a Marvel, ¿cómo se te ocurrió darle su propia serie a esa banda de villanos segundones? ¿No es casi imposible mantener el interés del lector una vez que se reveló que los Thunderbolts son los Masters of Evil? Parece bastante obvio que casi todos se van a terminar haciendo buenos...

KB: ¿Estás seguro?

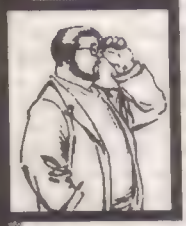
AA: Bastante seguro...

KB: Seguí leyendo. La idea surgió durante un viaje largo, en el que yo venía manejando de noche, y para mantenerme despierto me asigné un trabajo mental, que era la serie mensual de los Avengers. ¿Qué querés hacer con la serie? Y una de las ideas fue que a lo largo de un cierto tiempo, todos los miembros se iban y los iban reemplazando nuevos miembros. Y al cabo de un año, quedaban el Capitán América y seis héroes nuevos, que al final se revelaban como los Masters of Evil disfrazados. ¿Y ahora qué hace el Capitán? Me pareció un punto de partida copado. Y después hicieron Onslaught, y me dijeron "Necesitamos nuevas series en el Universo Marvel" y yo reformulé esta vieja idea: si en vez de convertirse en los Vengadores se hacían pasar por un nuevo grupo de héroes que reemplazara a los Vengadores, sería mejor todavía. Y me la aprobaron. Yo no estaba pensando en segundones, sino en miembros existentes de los Masters of Evil que pudieran convertirse en buenos personajes a lo largo de esta transición. Obviamente no son villanos de primera línea, pero Magneto o el Dr.Doom no se disfrazarían de héroes. Elegí personajes con una buena mezcla de personalidades, que pudieran resultar entretenidos en este escenario. Y no hemos tenido ningún problema en mantener a los fans interesados. Thunderbolts vende muy, muy parejo. Ojalá vendiera mucho más, pero mientras todos los títulos pierden ventas, Thunderbolts se mantiene.



AA: Y cuando finalmente te hiciste cargo de los Avengers, ¿recibiste alguna instrucción específica de volver a la onda de fines de los '70, principios de los '80, con pocos personajes y demás?

KB: No, esa es exactamente la forma en la que yo lo quería hacer. Y George (Pérez) aceptó dibujar la cantidad de personajes con la que yo me sintiera cómodo, aunque él siempre quiere más, más y más. Pero yo me quería alejar de la onda pre-Onslaught, de los Vengadores pesados, con camperas de cuero, barbudos, haciéndose los malitos, tratando de parecerse a los X-Men... Mi reacción fue que yo no quería ver a los Avengers así. Para la gente que quiere comics onda X-Men, hay un millón de comics en ese estilo. Pero si yo tengo a los Avengers, quiero a los más grandes, a los número uno parados en una montaña con pinta impresionante y heroica, mientras que los X-Men están más en las sombras, en los rincones. O sea que son dos series distintas, dos estilos distintos, y es mejor dejar contentos a los dos públicos que con-



vertir a una serie en una copia berreta de la otra. Entonces hice los Avengers como yo creía que había que hacerlos y punto. Y en Marvel me dieron el okey.

VG: ¿Qué pasó el año pasado, que se retrasaron tanto las salidas de Astro City?

KB: Estuve enfermo, con una sinusitis muy fuerte, que me dificultaba la concentración. Y hacer Astro City me requiere mucha concentración para escribir. Avengers la podía hacer, porque es una serie más tradicional, se trata más del "qué pasa". Pero Astro City se trata más de "qué piensa la gente acerca de lo que pasa" y no podía escribir. Ahora me estoy poniendo al día, recuperando, y espero que pronto podamos volver a sacarla mensual.

VG: ¿Te resulta tanto más difícil escribir Astro City que Avengers?

KB: Si estoy sano, no. Pero es una narración distinta, es un proceso mental distinto y creo que es más trabajo, pero no me lleva más tiempo. Simplemente me lleva más concentración.

VG: En una entrevista dijiste que tenías otras historias para contar fuera del género de los superhéroes. ¿Qué historias te gustaría contar?

KB: Tengo ganas de hacer algo de ciencia-ficción, con romance, acción, aventuras y drama en un contexto de ciencia ficción. También quisiera hacer fantasía heroica, e historias que sean fragmentos de la vida cotidiana, tipo Gasoline Alley. También quisiera contar historias no ficticias sobre la Gran Depresión americana, o la fiebre del oro en Australia. Me interesan muchas cosas. Los superhéroes son divertidísimos, pero quisiera hacer más cosas.

AA: A partir de Marvels surgió una especie de corriente liderada por guionistas como vos, Mark Waid, Karl Kesel, Grant Morrison, que hablan de volver a las raíces superheroicas de la Silver Age y demás. ¿Exactamente contra qué están reaccionando?

KB: No sé. Yo no dije eso, eso lo dijiste vos. Lo que yo quiero es hacer comics que sean realmente buenos, divertidos y donde pueda poner todo lo que yo quisiera leer. Creo que en los últimos diez años tuvimos muchos comics deconstructivistas, comics escritos por gente que salió a decir "Miren qué tontos son los superhéroes. El superhéroe no funciona. Hay que destrozarlos para hacerlos interesantes". Y mi postura no es tratar de erradicar eso, porque mientras haya gente interesada en leerlo, todo bien. Los buenos guiones de esa corriente son realmente buenos. Pero mi onda es la de mirar a los superhéroes y encontrar sus cosas buenas, las cosas que sí funcionan, no lo que no funciona. Prefiero construir en vez de tirar abajo. Y no es una reacción frente a lo que se ha escrito en los últimos diez años. Es simplemente la clase de comics que yo quiero escribir. Lo importante es que el público está reaccionando, porque yo le ofrezco una cosa, los muchachos que hacen la onda "pesada y amarga" le ofrecen otra, y la gente dice "Esto ya me cansó, prefiero lo otro". Pero no lo hago como una forma de reacción, lo hago por la clase de guionista que soy. Y me parece que es el mismo caso de Mark, o de Karl Kesel; y Grant... él puede hacer muchas cosas distintas, pero porque es Grant.

AA: Vos estás trabajando con personajes de los '60 con los que creciste, a los que se nota que amás y cuya continuidad dominás de taquito, pero ¿no te parece un tanto redundante seguir contando, cuarenta años después, historia tras historia de Quicksilver, Scarlet Witch, Magneto, Capitán America, Iron Man y demás? Estoy jugando de abogado del Diablo, porque a mí esos personajes me encantan, pero ¿no será mucho, seguir regurgitando a Lee, Kirby y Ditko otros 40 años? ¿Esa es la idea?

KB: (risas) Seguramente es la idea de Marvel (risas). Mi idea es contar buenas historias. A mí los personajes me gustan y trato de buscar cosas nuevas en ellos. Por ejemplo, por más que me haya gustado lo que hizo Steve Englehart con Vision y Scarlet Witch, si mi única opción fuera hacer eso de nuevo, no aceptaría. Pero encuentro otras cosas para hacer, por eso ahora estoy jugando a Scarlet Witch con Wonder Man y a ver qué hace Vision en esa situación. Me parece que por ese lado se llega a algo

nuevo, en lugar de simplemente regurgitar lo viejo. Creo que... mientras haya interés en los lectores, va a haber gente como yo, que quiera contar nuevas historias de estos personajes históricos, en vez de simplemente recrear lo que hicieron Stan y Jack. Stan y Jack hicieron cosas maravillosas, pero lo realmente fuerte es que era nuevo. Entonces, cuando agarro series como Avengers o Thunderbolts, me propongo buscar cosas nuevas para hacer con ellos.

AA: E incluso sin salir de los elementos planteados por Stan y Ditko, le encontraste vueltas copadas a Untold Tales of Spider-Man, que era una serie excelente...

KB: Gracias. Sí, esa serie la hice porque me la pidieron, no la inventé yo. Pero igual me las rebusqué para hacer cosas nuevas, para jugar con cosas como el desarrollo del Green Goblin, que es algo que en los originales no se podía mostrar, porque era un gran secreto. Y en cada historia nos aseguramos de que se entendiera sin leer las historias originales.

AA: ¿No es un poco peligroso darle esos viejos personajes a gente que creció siendo fan de esos mismos personajes? ¿No es una especie de endogamia medio contraproducente a la hora de salir a buscar lectores fuera del ghetto?

KB: Sería muy peligroso si nosotros le exigiéramos al lector tener un conocimiento acabado de todo lo que sucedió antes en la historia de los personajes. Yo me esfuerzo por no hacer eso. Si traigo de vuelta a un personaje que hace 15 años que no aparece, explico quién es. Sepa o no el lector quién es Pepper Potts, yo me mato para que se enganchen con Pepper Potts y les parezca un personaje interesante. No espero que todos conozcan todas las apariciones anteriores de Pepper. Si ese fuera el método, claro que me parece riesgoso, pero no es así. Yo trabajo con Pepper como si estuviera presentando a un personaje totalmente nuevo. El comic tiene que funcionar aunque no conozcas nada de lo anterior, pero el Universo Marvel es tan rico, tan interesante, tan jugoso, que si no usás esas cosas viejas, si no seguís construyendo sobre lo que había antes, ¿para qué escribís? ¿Quién mejor para escribir a estos personajes que la gente que los quiere? La gente que los quiere se va a esforzar más para hacer un buen trabajo. Alguien como Warren Ellis, que es un guionista excelente, detesta a los superhéroes de Marvel, nunca se enganchó y cuando agarra una serie se queda poquito tiempo, porque la pasa mucho mejor haciendo algo como Transmetropolitan, que es todo de él. A mí también me gusta hacer mis propios personajes, pero si tengo la posibilidad de escribir Avengers, me tiro de cabeza. Warren diría "Y, bueh". Entonces, ¿quién te parece que podría hacer un mejor trabajo, más comprometido, más emocionante, más de corazón? ¿El que dice "Sí! Dénmela a mí!", o el que dice "Mirá a esta manga de pelotudos"?

VG: Muchos guionistas de comics se vuelcan al trabajo para TV o cine. ¿A vos no te tienta?

KB: No. Cuando yo escribo algo en un guión de un comic, eso pasa. Si lo escribo en un guión de TV, viene otro tipo, lo reescribe y yo no tengo ningún control sobre nada. Así que cada vez más quiero hacer comics sobre los que tenga todo el control, que sean de mi propiedad. En TV o en cine tendría menos control que nunca y ese no es el tipo de trabajo que quiero hacer. Por ahí, algún día, escribo algún dibujo animado, porque tengo amigos que me invitan y me gustaría probar, porque debe ser divertido. Pero prefiero escribir cosas sobre las que tenga más control, no menos control.

AA: ¿Estás planeando algún proyecto para DC o estás con exclusividad en Marvel?

KB: Tengo una exclusividad con Marvel que exceptúa a Astro City, pero está por terminar. De todos modos, estoy muy ocupado, no tengo tiempo libre, por lo menos hasta que termine con Avengers Forever. Pero no la voy a reemplazar con otra serie, prefiero tomarme un tiempo para descansar. Hay un par de cosas que me gustaría hacer para DC algún día, pero ningún proyecto inmediato.

VG: ¿Te sentís cómodo trabajando en Marvel, o andás pensando en irte?

AA: Esto viene a cuenta de ese rumor que dice que varios guionistas de Marvel, entre los que estás vos, Mark Waid, Joe Kelly y algún otro, se van para formar un imprint de comics propiedad de los autores. ¿Es posta eso?

KB: Yo también escuché ese rumor. Y el trabajo que estoy haciendo para Marvel... creo que es mucho. Por eso ni bien termine Avengers Forever voy a reducir mi trabajo. Necesito tiempo para mi familia, tiempo para descansar. Me gustaría hacer más series de mi propiedad y tengo que buscarles un espacio, pero no tengo planeado irme por completo de Marvel. Simplemente voy a recortar un poco el trabajo, para poder dedicarme a otras cosas. ●

Hoy inauguramos una nueva sección, focalizada en la incipiente pero prometedora movida de los comic-books argentinos. En los sucesivos números, iremos mostrando otros proyectos, presentados siempre por los propios autores. Esto es lo que Ignacio Rodríguez tenía para decirnos sobre el nuevo lanzamiento de Comiqueando Press.

EL REGRESO DE DAIGAR

•Me llamo Ignacio Rodríguez Minaverry y soy el autor de El Regreso de Daigar. Tengo 20 años, buena parte de los cuales los he pasado dibujando. Estudié un año con Luis Scafati y actualmente tomo clases con Pablo Sapia. Daigar es la primera historieta que voy a publicar, pero ya he realizado otras dos, tituladas El Libro del Destino y Horatio.

•El Regreso de Daigar transcurre en la Luna, en el año 2031. Aquí, los robots gigantes forman parte de la vida cotidiana, tal como los autos y otros medios de transporte. La protagonista, Elisa, recibe de regalo un viejo robot, Daigar, que perteneció a su padre (una especie de Koji Kabuto ya crecidito). Junto con el robot, Elisa también hereda los enemigos de su padre. Ese es el punto de partida de la historia.

•Las influencias en mi trabajo varían según el estilo que elija para cada historieta. En este caso, mis influencias fueron Masami Yuki (dibujante de Patlabor), Kosuke Fujishima (Oh, My Godess!), Yoshiyuki Sadamoto (Evangelion), los dibujitos de Sailor Moon y, por supuesto, Mazinger Z. Pero mi referencia principal (aunque aquí no se note) es Chris Bachalo.

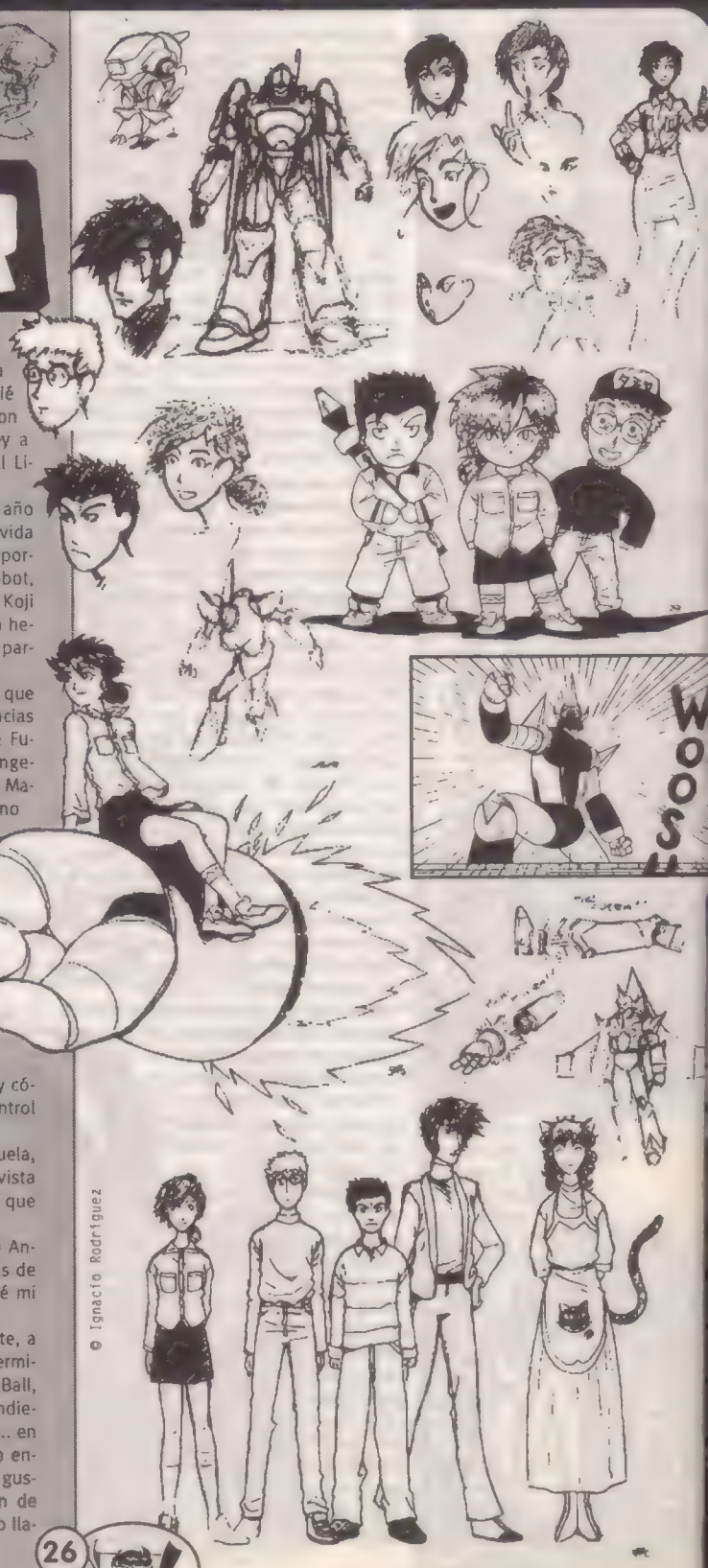
•La idea para este especial apareció, como tantas, repentinamente. Un día se me ocurrió hacer una parodia/homenaje de los animés de robots que todos vimos alguna vez, algo al estilo de Nadesico, pero con más comedia, con situaciones y combates nada serios. Por un tiempo dejé la idea de lado, y cuando tuve la oportunidad de publicar algo, terminé de desarrollarla hasta que se convirtió en Daigar.

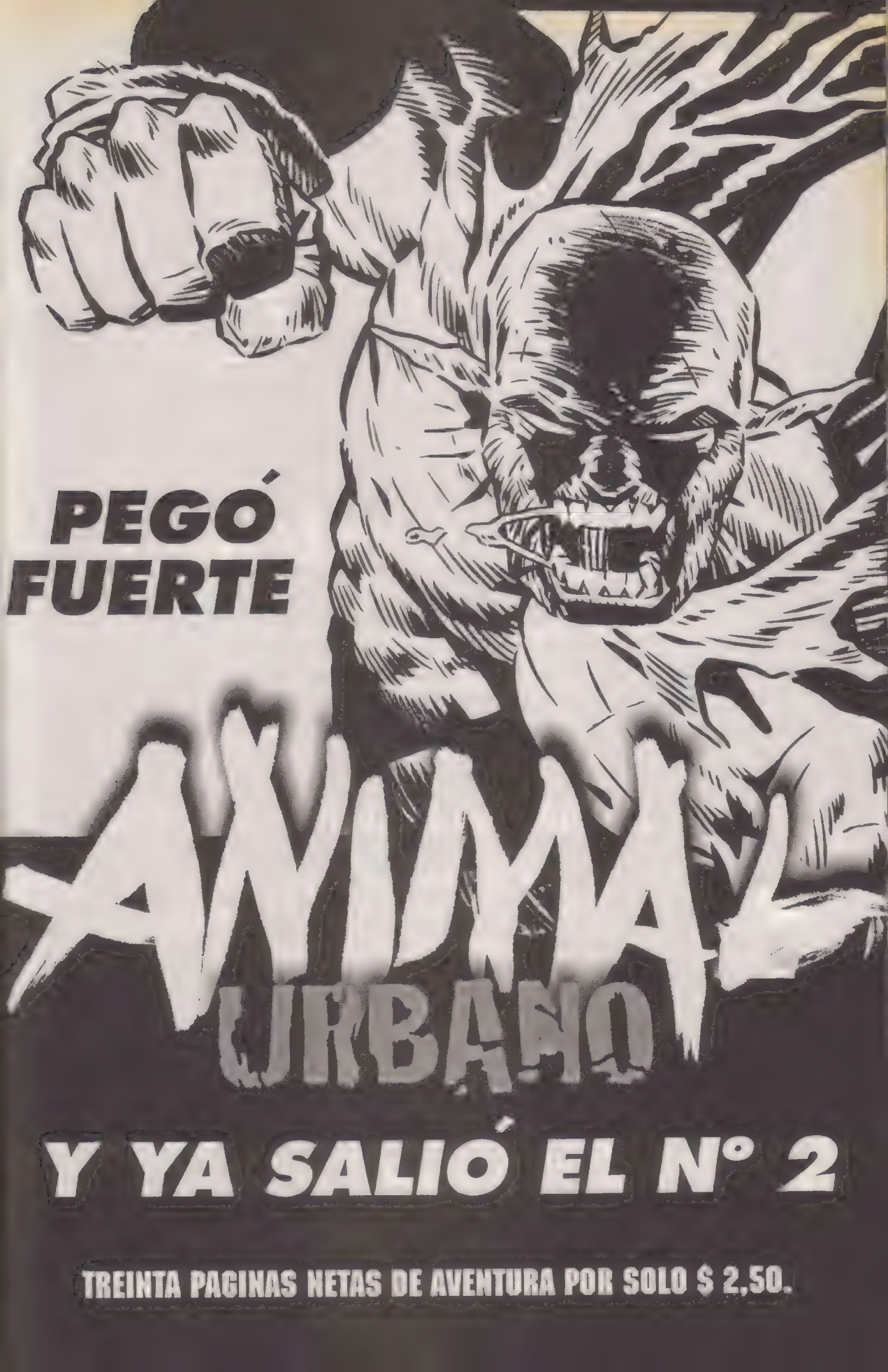
•El formato de unitario de 48 páginas me resultó muy cómodo para trabajar. Lo que hice, para tener más control de la historia, fue dividirla en cuatro capítulos.

•En cuanto a las posibilidades de producir una secuela, puede ser. Si a la gente le gusta la historia y la revista vende, seguramente habrá una continuación. Es lo que pasa siempre.

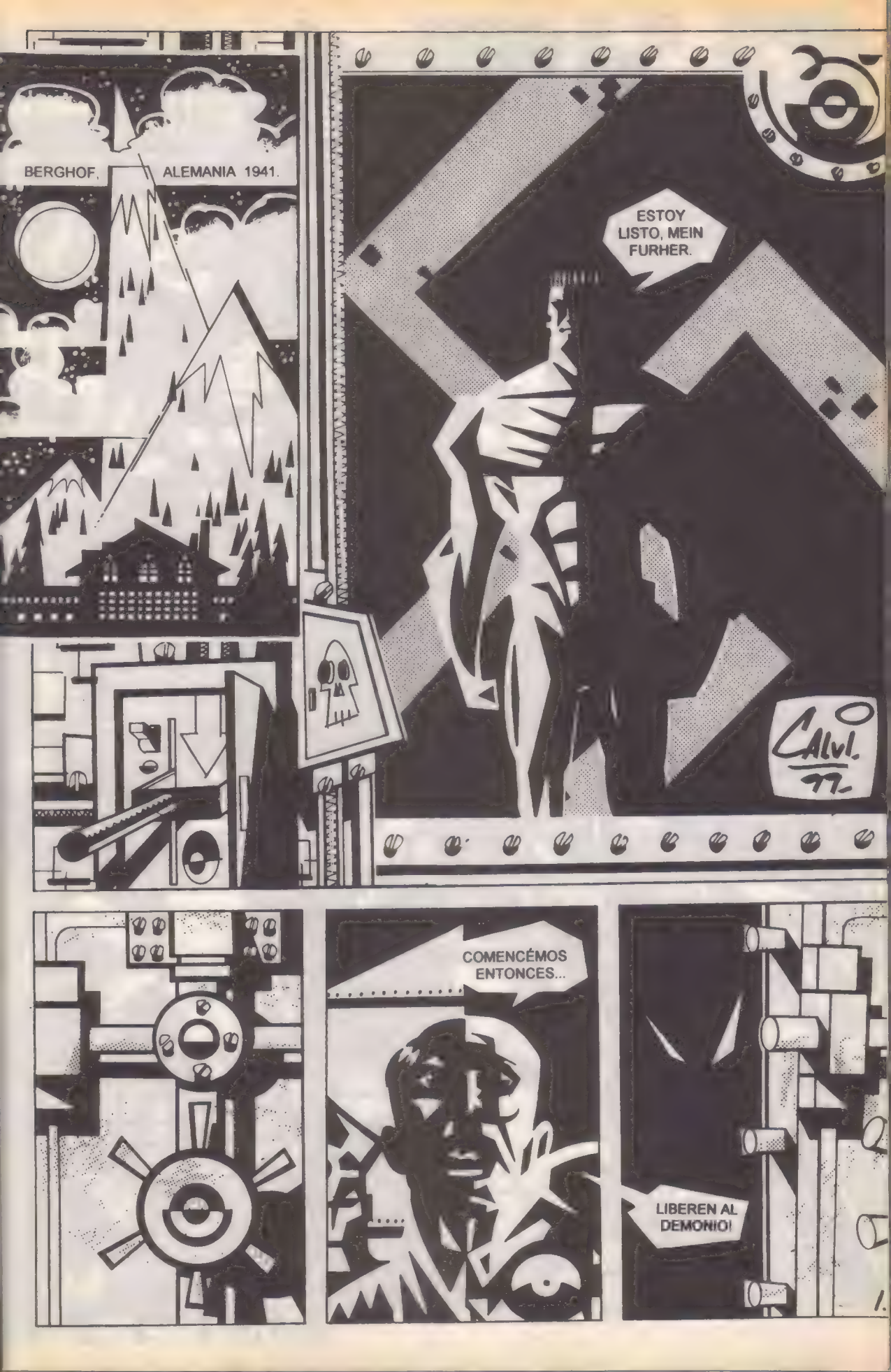
•El Regreso... recaló en Comiqueando Press porque Andrés Accorsi (a quien yo conocía de antes) tenía ganas de hacer un manga. Cuando nos encontramos, le mostré mi idea de los robots, le gustó, y el resto es historia.

•Creo que El Regreso... le puede interesar, obviamente, a los fanáticos del animé de robots, a los otakus enfermizos, a los que prefieren Dr.Slump antes que Dragon Ball, a los que entendieron Evangelion, a los que no entendieron Evangelion, a los oficinistas, a las amas de casa... en realidad, lo puede leer cualquiera, aunque quizás no entienda un par de chistes. Ah! Y a los lectores que no gusten del extraño final de la historieta, no se olviden de que con mi super-8 estoy filmando un final alternativo llamada The End of Daigar.




PEGÓ
FUERTE
ANIMAL
URBANO
Y YA SALIÓ EL Nº 2
TREINTA PAGINAS NETAS DE AVENTURA POR SOLO $ 2,50.

Gil Galad
NUEVA DIRECCIÓN: CONCORDIA 1561 (1407) - TEL./FAX: 4568-0248 - LUN./VIE.: 10-18 hs.
e-mail: joc.argentina@overnet.com.ar
Capital Federal - Buenos Aires - Argentina
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE VAMPIRO
JOC INTERNACIONAL - LA FACTORÍA
LUDOCTENIA EDITORIAL - M+D EDICIONES
CRONOPOLIS EDICIONES
CONSEGUILO TAMBÍEN EN
ATMOSFERA CERO
Comiquería
AV. RIVADAVIA 5283, GAL. CARIBE - LOCAL 38
SUBSUELO - TEL.: 4902-3653
y demás
Comiquerías
de país


BERGHOF, ALEMANIA 1941.
ESTOY LISTO, MEIN FURHER.
Calvl. 77.
COMENCÉMOS ENTONCES...
....
LIBEREN AL DEMONIO!

NEW YORK, 1941.
LA CIUDAD DUERME INCONCIENTE, INOCENTE, DE LA PERVERSIDAD Y EL HORROR QUE MERODEA POR LOS RINCONES MAS OSCUROS.
JE!
WAAAAAHHH
A TÍ, SHOGHOTT, MI SEÑOR Y SEÑOR DE LAS MOSCAS, TE OFREZCO ESTE SACRIFICIO...
...COMO AGRADECIMIENTO POR ALARGAR MI VIDA MAS ALLA DE LA ARIDEZ DE MI SANGRE Y LA EXTINCIÓN DE MI CARNE.
WAAAAAHHH...!!!

DETENTE, CRIMINAL!
TÚ!!!
SI, YO, EL ENCARGADO DE LIMPIAR EL MUNDO DE CALAMIDADES AMBULANTES COMO TÚ, DEAD-FACE!!!
WAAAH!!!
Y ENVÍALE MIS SALUDOS A TU AMO, CUANDO TE REÚNAS CON ÉL!
MUERE DEFINITIVAMENTE DEAD-FACE.

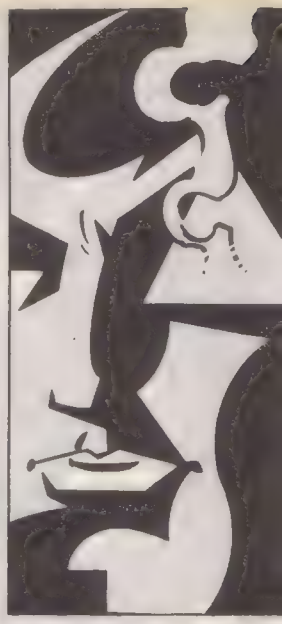
FLASH!
ABANDONÉ CLEVELAND TRAS LA MUERTE DE MIS PADRES. UN EXTRAÑO SUJETO ME CONVENCIÓ (HIPNOSIS?) DE ACOMPAÑARLO A LA GRAN CIUDAD. PARA INICIAR UNA CRUZADA JUSTICIERA POR LA SALVACIÓN DE LA HUMANIDAD. PRIMERA PARADA: UNA OSCURA CATEDRAL EN UNA NOCHE DE TORMENTA.
ALLÍ EL EXTRAÑO SUJETO SE ME REVELÓ EN TODA SU GLORIA Y GRACIA. UN ÁNGEL. MI MENTE DUDABA; MI CORAZÓN CREYÓ. ENTONCES COMPRENDÍ QUE EL TÉRMINO "CRUZADA" ERA LITERAL, COMO CONCRETA ERA LA "SALVACIÓN" QUE LA HUMANIDAD NECESITABA.
TRUENOS AMPLIFICADOS POR LA SAGRADA ACÚSTICA DE LA CATEDRAL. VINO DE MISA; LECHE PARA MI. Y EL ÁNGEL CONTÁNDOME EL ORIGEN DE SU INSPIRACIÓN: UN MISTERIOSO VIGILANTE ARGENTINO LLAMADO "IRA DIVINA", UNA SOMBRA MORTAL QUE ANIQUILABA PECADORES.
LUEGO MANIFESTÓ LA CONDENSACIÓN CONCRETA DE PODER DIVINO, EN UN OBJETO DE PIEDRA CANDENTE. LLAMADO "EL OJO DE DIOS". ESA SERÍA MI ARMA EN NUESTRA LUCHA CONTRA EL MAL Y EL PECADO QUE ANIDA EN EL CORAZÓN DE LOS MORTALES.

ME ACOPLÉ AL OBJETO SAGRADO Y LA TRANSFORMACIÓN SUCEDIÓ. EL PODER INUNDANDO MI SER ADAPTANDO MI CUERPO Y ADIESTRANDO MI MENTE PARA LA TAREA QUE ME AGUARDABA.

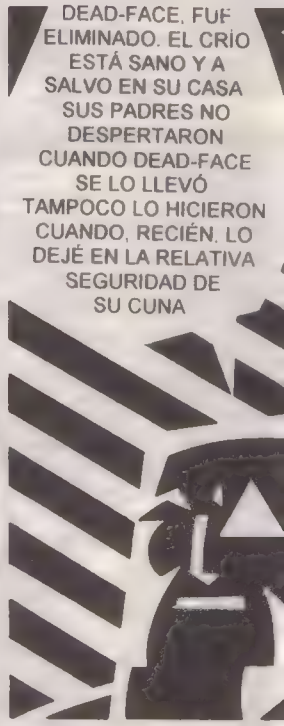
HACE TRES AÑOS PASO. TRES VERTIGINOSOS AÑOS EN LOS QUE ENFRENTÉ AL MAL EN VARIADAS FORMAS Y COLORES: ASESINOS, VIOLADORES, TERRORISTAS. TODO TIPO DE VILLANOS Y PECADORES QUE ARDIERON Y SE CONSUMIERON DEJANDO LA CIUDAD UN POCO MÁS LIMPIA.

RECONOCIENDO LO POSITIVO Y TITÁNICO DE MI TAREA LA GENTE ME LLAMÓ HÉROE PRIMERO, Y SUPER-HÉROE DESPÚES. LOS INOCENTES ME AMAN. LOS PECADORES ME TEMEN. TODOS ME RESPETAN. MI NOMBRE ES: OJO DE DIOS.

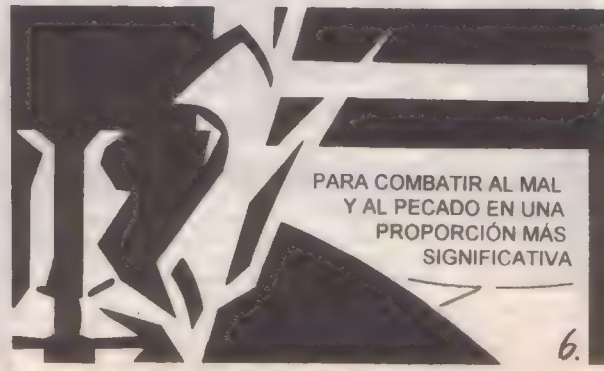
FLASH!



¿COMO TE FUÉ CON ESE VILLANO, COMO SE LLAMÁBA...?


DEAD-FACE, FUE ELIMINADO. EL CRÍO ESTÁ SANO Y A SALVO EN SU CASA SUS PADRES NO DESPERTARON CUANDO DEAD-FACE SE LO LLEVÓ TAMPOCO LO HICIERON CUANDO, RECIÉN, LO DEJÉ EN LA RELATIVA SEGURIDAD DE SU CUNA

BIEN, BIEN, CREO QUE YA ESTÁS LISTO.
LISTO PARA QUE?


PARA COMBATIR AL MAL Y AL PECADO EN UNA PROPORCIÓN MÁS SIGNIFICATIVA

NECESITAMOS REFUERZOS EN TODOS LOS FRENTES, SEÑOR.
NO TODAS SON BUENAS NUEVAS, MEIN FURHER...
HASTA AHORA NUESTRO CAMPEÓN ESTÁ LISTO Y SALE YA HACIA EL FRENTE...
Y CRÉEME, EL SOLO PUEDE GANAR VARIAS GUERRAS...
ES COMO SI FUERAN MUCHOS, SE LLAMA LEGIÓN!

UN RELÁMPAGO ESTÁLLA EN EL CAMPO DE BATALLA; NO HAY NUBES, PERO LA LUZ Y EL ESTRUENDO ESTAN AHÍ.
UN RELÁMPAGO.
Y LOS TANQUES DE DESMANTELAN, LAS ARMAS SE QUIEBRAN, LOS PROYECTILES SE DESVANECEN.
POLONIA, FRANCIA, ALEMANIA: A DONDE LA GUERRA MARCHE EL OJO DE DIOS ESTÁ. NO HAY NUBES, PERO LA TORMENTA CONTINÚA.
BWHAM!

por Mr.Master

Pantallazos

SPIDER-MAN SE ANIMA DE NUEVO

De la mano del veterano Will Meugniot se viene Spider-Man Unlimited, una nueva serie animada del arácnido trepamuros. Spidey está en un mundo nuevo, donde aparecerán personajes con nombres familiares (Carnage, Venom, Green Goblin, Vulture, Machine Man, Deathlok y hasta el High Evolutionary), pero muy distintos de sus versiones del Universo Marvel. Los episodios harán alusión a lo sucedido en la serie inmediatamente anterior, pero no mucha, para no confundir a los nuevos espectadores. Las historias transcurren en el futuro (¿alguien dijo Batman Beyond?), pero con Peter Parker, con lo cual se descarta la teoría de que la nueva serie seguiría los lineamientos del recordado Spider-Man 2099. Igual, el traje se le parece mucho...

© Marvel/Fox

DOS LOCOS SUELTOS

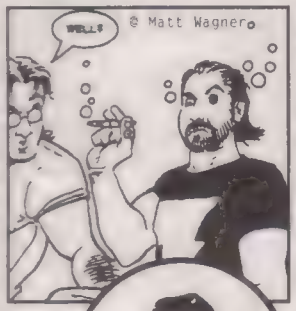
Más confirmado, imposible: Robert Rodríguez (La Balada del Pistolero, The Faculty) será el director de la película de Madman, el fascinante comic de Michael Allred. Pero además, el propio Rodríguez compró la opción, con lo cual coproducirá y seguramente escribirá también la película. Allred y Rodríguez son amigos desde hace años, y parece que vienen tirando ideas hace rato, a tal punto que Rodríguez conocía de antemano el boceto de guión con el que Allred se embarcó en el proyecto y del cual seguramente quedará muy poco. Ben Myron (ver Postas y Proyectos) co-producirá junto a la dupla demente y también anda por ahí afirmando que el Frank Einstein que aparecerá en pantalla será absolutamente fiel al de los comics de su creador. Todavía falta bocha para empezar el casting (Rodríguez está filmando otra cosa), pero el nombre de Jim Carrey ya suena por ahí.

POSTAS Y PROYECTOS

•Los muchachos de la Warner están a full con el increíble éxito de Batman Beyond, del cual están preparando 52 nuevos episodios para emitir a partir de Septiembre u Octubre. De todos modos, afirman que no está descartada la posibilidad de -cuando se pueda- realizar nuevos episodios de Gotham Knights o de Superman, ambas series congeladas hasta nuevo aviso.

© ACP

•Johnny Alpha, el caza-recompensas que protagoniza la clásica serie británica Strontium Dogs, será la estrella de un telefilm de dos horas (que servirá también como piloto para una posible serie regular) a cargo de Showtime Television. La productora será Jennifer Alward, de Evolve Entertainment, y la primera versión del script corrió por cuenta del novelista cyberpunk John Shirley, quien también escribió The Crow. Ahora están tratando de chamuyarse a Michael Biehn para que protagonice...



© Matt Wagner

© Víctor Mora

•Archie, el pelirrojo favorito de Riverdale, vuelve en una serie animada de 40 episodios titulada Archie's Weird Mysteries, en una onda Scooby-Doo. La produce DIC Entertainment para PAX, la señal de cable con onda más familiera y políticamente correcta de los EEUU.

•Dicen los que saben que Kevin Smith está escribiendo (e incluso piensa dirigir) la adaptación fílmica de Mage, esa obra maestra de Matt Wagner por la que el cineasta y guionista nunca ocultó su devoción. Moviendo un par de contactos, parece que Kevin consiguió que Miramax ponga el fangote para una peli que -obviamente- necesita muchos efectos especiales. La quiero ya!

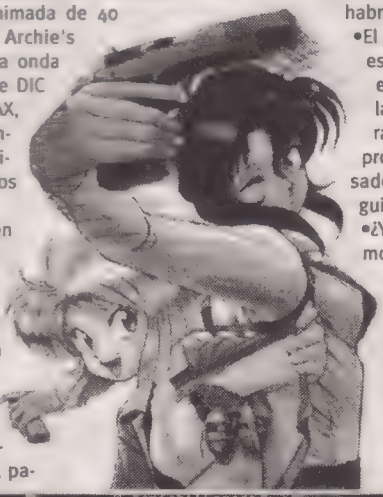
•La serie de los Invisibles que estaba produciendo la BBC se fue al freezer, aparentemente porque los directivos no entendían el concepto de la telepatía. Pero el proyecto de Grant Morrison se resiste a morir y ahora está en el Channel 4 (de Inglaterra, of course).

•Gunsmith Cats, el manga de Kenichi Sonoda, también se va al cine, según afirma su productor, Ben Myron. Kari Skogland (directora de mucha chapa en el cine independiente) fue contratada para escribir y dirigir el film y se está entrenando dirigiendo episodios de series de TV como The Crow: Stairway to Heaven y La Femme Nikita. Myron también tiene ganas de llevar al cine a Archie y a Flash Gordon.

•Creer o reventar: Film Roman, la productora de The Simpsons y King of the Hill, está trabajando en un largometraje animado de... los Fabulous Furry Freak Brothers! Siiii! La creación más drogona y más lumpen de Gilbert Shelton en pantalla gigante! ¿Será posta, o se habrán fumado algo raro?

•El clásico más clásico del comic español, el Capitán Trueno, va en camino a protagonizar un largometraje animado, con miras a estrenarse en el 2000. Lo produce Filmax y estará supervisado por su creador, el eximio guionista Víctor Mora. Y olé!

•¿Y qué hay de cierto en los rumores que afirman que Michael Uslan, no contento con dos películas y una serie de TV (todas ellas excecrables), volverá a probar suerte en el 2000 con un nuevo largometraje de Swamp Thing en el que se gastará 28 palos verdes? Si se hace, ojalá que la tercera sea la vencida...


© Control | Sonoda

© Michael Allred

DATOS X-ACTOS

Y dale con la peli de los X-Men. Bueno, ya sabemos que la filmación arranca en Toronto, Canadá, el 19 de julio y está prevista para terminar antes de fin de Noviembre. El director de fotografía será Tom Sigel (que ya trabajó junto a Bryan Singer en Los Sospechosos de Siempre) y Tom de Santo está a cargo de los últimos retoques al guión. En el sector casting, están confirmadísimos Patrick Stewart (Charles Xavier), Sir Ian McKellen (Magneto) y el luchador Tyler Mane (Sabretooth). En veremos están Luke Wilson (que podría quedar como Cyclops) y dos diosas, Rachel Leigh Cook y Laura Bertram, que están compitiendo por el rol de Rogue. De a poquito, de a poquito, la cosa va cobrando forma, no?

Aterrizá en el siglo XXI... El futuro está aquí

CAMELOT

COMIC STORE

EL PRINCIPIO DE UN CULTO MASIVO

AMPLIA VARIEDAD Y STOCK EN COMICS ATRASADOS

- Muñecos de Colección
- Trading Cards
- Model Kits
- Comics importados en simultáneo con el resto del mundo
- Videos en japonés, inglés y español ¡Originales!
- Bandas de sonido de cine, series y dibujos animados

Vení a conocer nuestro Show Room. Un lugar diseñado para exponer el mayor surtido de muñecos de colección

Av. Corrientes 1368 Cap. Fed. Tel. 4374-6152
Venta telefónica 4373-2002
Email: planetacamelot@hotmail.com

Abierto todos los días
Lunes a Sábados 9:00 a 23:00
Domingos y feriados 12:00 a 22:00

LA VERDULERIA del Dr Mile y Cía.

Noooooo! No puede seeeerr! Accorsi me trajo de Rosario un fanzinucho hediondo en el que unos malditos borregas... me chorearon los Datos del INDECAP! Encima firmados por un tal Dr.Cule Ado! ¿Por qué? ¿Por qué despertáis mi ira, manojo de pendorchos prepubescentes? ¿Por qué le tocáis el culo a la muerte de esa manera? Si yo mismo no me hubiese choreado los Datos de otra revista, ya los habría reducido a caspa de rata muerta! Los voy a aplastaaaar! Los voy a estar vigilando! Y donde pesque el más mínimo error en su fétido pasquincho... los escracho de frente mar! Pué... a quién se le ocurre... en fin, vamos a los genuinos, auténticos e inimitables

DATOS DEL INDECAP

• Porcentaje de personajes patéticos de la DC olvidados desde los '60 o los '70 a los que Vertigo piensa relanzar con onda darkie	76,8%
• Porcentaje del público Vertiguesco que rastreará las viejas historias de esos personajes	7,6%
• Cantidad de revistas sobre manga y animé que se publicaban en Argentina en 1996	0
• Que se publican en 1999	6
• Proyección para el 2005	18
• Porcentaje de fans de Fathom que advirtieron que el Swimsuit Special no era un número más de la serie	12,5%
• Minutos que pasaron entre que se fue Pablo Muñoz y que lo entraron a putear en la segunda fiesta de Comiqueando	3,1
• Promedio de huesos quebrados por participante en la prenda Chicatos en el Ring de la tercera fiesta de Comiqueando	4,4
• Cantidad de series que escribía Kurt Busiek en Septiembre de 1998	5
• Que estará escribiendo en Septiembre de 1999	2
• Proyección para Septiembre del 2000	-1
• Promedio de asistentes no-fanzineros a los eventos organizados por los fanzineros	3,4
• Probabilidades de que estos datos se ajusten a la realidad	1 en 1000

FUNNY ANIMALS

•El 2 de Abril, la editorial Perfil presentó una nueva revista, Foco. Y lo hizo con el pie izquierdo. En una de las tantas notas pelotudas donde los periodistas subnormales se horrorizan con la violencia de Dragon Ball, alguien mandó este mocardo:

> A semejanza de los malvados de Batman, Goku es un resentido. Receloso de sus poderes, el rey de su planeta intentó matarlo apenas nació, y Goku masculla su venganza.

Uy, loco! Este imbécil está convencido de que Soron Goku es el malo de la película! Y hasta tiene el tupé de compararlo con los villanos de Batman, así, como si supiera... Chabón, hacete un kame-hame-ha en el orto, haceme el favor.

•La hermosa revista para canillitas El Boletín le dedicó en su número de Abril un chivito al Eternauta apócrifo de Muñonescutti SRL (Sátrapas, Rochos y Ladris), pero algo tenía que fallar:

> EL ETERNAUTA, de Oesterheld y Solano López, es sin duda un [illegible] de la Argentina. A partir de entonces llega a los lectores la [illegible] de la obra que relata las aventuras y peripecias del "navegante de la eternidad" y la [illegible] sobre Buenos Aires. En esa oportunidad la obra aparecía [illegible] sobre y con [illegible] en que la imagen [illegible]

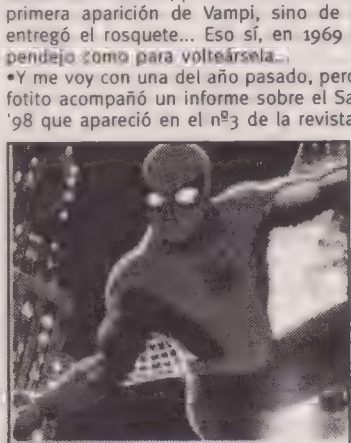
Y bueno, viejo, Buenos Aires es así. Uno espera nieve y le cae lluvia. Si la pifian los meteorólogos, ¿cómo no la van a pifiar los verduleros? Al Averno con ellos!

•Mi nueva revista de cabecera es, sin duda, Mutant Generation. Ah! Qué revista, señores, qué calidad! Y el nivel de las notas, señores! Esas son notas no los plomazos intragables que escriben en este pasquín! Acá, señores, hay gente que sabe de posta, como el que -en el nº3- redactó este informe sobre Vampirella:

> **Nombre:** Vampirella
> **Debut:** Vampirella #1(Warren Ellis1969)
> **Poderes especiales:** Los

¿Qué es esto?!? ¿Qué es esto, Satanás querido, que me quiero cortar las venas con una variant cover holográfica die-cut en sels dimensiones? En vez de poner "Warren Publishing" (o, en castellano "Editorial Warren"), el chabón manda "Warren Ellis", que es un guionista inglés! Pero como dice "debut", podría entenderse que no se trata de la primera aparición de Vampi, sino de la primera vez que entregó el rosquete... Eso sí, en 1969 Ellis era demasiado pendejo como para volteársela...

•Y me voy con una del año pasado, pero es lo que hay. Esta fotito acompañó un informe sobre el Saló de Barcelona del '98 que apareció en el nº3 de la revista gallega Dokan:



Spiderman, una de las célebres creaciones de **Jim Lee**.

Y claro, como la revista es de manga, a Spider-Man lo inventó un coreano. Sigan así, loco. Es un placer ver que en pleno 1998 una revista supuestamente especializada confunde a Stan Lee con Jim Lee. España sí que es un país generoso, coño!

BOTTOM TEN

Uy, Dio', cómo viene Soron Goku! Desde que entró al ranking que no para de descender posiciones y ya le está soplando la nuca a clásicos de la infamia como Superman y Azrael! ¿Quién podrá detenerlo? ¿Alguna bad girl venida a menos? ¿Algún mutante sin origen ni razón de ser? ¿O algunos de esos bichitos balines con nombres tan lindos como Pokemon, Pikachu, Pichuchi o Pamela-chu? Sólo vos tenés la respuesta, mandando tu voto a la redacción de este abyecto pasquín.

10 La Negra	5 Azrael
9 Ghost Rider	4 Spider-Man
8 Jubilee	3 VR Troopers
7 Son Goku	2 Cazador
6 Superman	1 POWER RANGERS!!

Trash

© Saban

SUPERPATRIOT

Nombre Real: John Quincy Armstrong.
Creador: Erik Larsen.

Primera Aparición: Savage Dragon (miniserie) nº1 (1992).

HISTORIA: Todo país necesita un representante, alguien que simbolice todo aquello por lo que el país lucha... todo país necesita un super-patriota y John Armstrong fue ese icono. Su vida fue una lucha por llevar a cabo ese sueño americano de la libertad. Pero los tiempos cambian, se ponen violentos...

Cuando joven, John Armstrong fue un excelente estudiante y atleta, y pensó que esas habilidades servirían para ayudar a su país y al mundo. El 11 de Diciembre de 1941, Hitler le declara la guerra a los Estados Unidos y Armstrong se une al ejército americano para pelear contra el enemigo del mundo. Pero sus extraordinarias habilidades no le sirvieron de mucho: fue capturado tras las líneas enemigas, encerrado y torturado. Los Nazis estaban tratando de crea un super- soldado capaz de vencer a cualquier fuerza que se le opusiera y experimentaron con sus mejores soldados, sin éxito. Fue así como decidieron experimentar con los prisioneros y John fue el primero. Por una fatalidad extraña, los experimentos funcionaron en él (para sorpresa de los Nazis), dándole a Armstrong una fuerza y vigor sobrehumanos. Aprovechando esto, escapó y destruyó el complejo para asegurarse de que no volvieran a hacer lo mismo con otros.

John Quincy Armstrong sería ahora conocido con el nombre de Superpatriot y envestido (y vestido) con la bandera de los Estados Unidos, ayudó a combatir a sus "mentores" nazis. En estas épocas conoció a Supreme y a The Allies, quienes lo ayudaron brevemente en su lucha. Luego de la guerra (y habiéndose convertido en el superhéroe de America toda), Superpatriot luchó contra los comunistas (muy de moda por ese entonces) junto a los Fighting Force. Luego el grupo fue subvencionado por el gobierno y debieron cambiar sul nombre por Liberty League. El sueño del viejo Armstrong se hizo realidad: luchaba por su país y la libertad. Pero no todas son rosas en el camino del héroe y en los 60' dejó al grupo, ya que el gobierno trataba de usarlos para luchar en la guerra de Vietnam, a la cual Superpatriot se oponía por considerarla una farsa. Esto le ocasionó diferencias muy marcadas con uno de los miembros del grupo, Battle Tank, y su partida lo llevó a unos años de anonimato, en los que peleó contra la guerra de Vietnam y no por un país en particular.

A través de su hermano mayor Jakes (y sus contactos en la C.I.A.), Rebecca Farrell conoció a Superpatriot, con el que poco tiempo después tuvo un romance y, sin que Patriot lo supiera, de este romance nacerían dos hijos (Liberty y Justice) el 4 de Julio de 1976.

Había pasado el tiempo y en 1992 se escuchaba la noticia de la muerte de Superpatriot en manos de Mako, un agente de la organización criminal de Chicago conocida como The Vicius Circle. El país entero lloró su pérdida y todos se preguntaban si se terminaba el sueño americano, si había muerto con él. Las agencias gubernamentales tenían la última palabra: tomaron lo que quedaba de Superpatriot (un pedazo de hombre con la cara destrozada sin brazos ni piernas) y trataron de transformarlo en el arma definitiva para que luche como un autómata a favor del gobierno (no iban a dejar que pasara otra vez lo que pasó en los 60'). Entre experimento y experimento, Armstrong recordaba las épocas en que los enemigos eran los de afuera, pero estos nuevos villanos iban más allá: trataron de jugar con su mente, de borrársela, e incluso lo consiguieron, por lo menos por un tiempo. Brazos y piernas de Superpatriot fueron remplazados por sus réplicas cibernéticas, su cara tenía ahora partes cibernéticas, al igual que sus ojos. Ya no parecía el mismo que antes: ahora era mucho más poderoso y esto no pasó desapercibido para la mega-organización mundial conocida como The Convenant of the Sword (una secta capaz de hacer sentir sus poderosos tentáculos a través de todo el mundo). Su nuevo cuerpo fue secuestrado por esta organización y otra vez comenzaron el jugueteo mental, esta vez para convertirlo en el arma perfecta contra el propio gobierno. La lucha contra el Mal parecía no haber terminado. Un nuevo Superpatriot estaba en la calle salvaguardando al débil y al desamparado... bajo la mirada atenta del Convenant of the Sword. Superpatriot (ahora apenas un costoso juguete) se cuestionaba esa lucha, su soledad en ella y sus recuerdos, que en realidad no parecía recordar en su corazón. Por suerte para él, en los 40' tuvo muchos amigos y aliados y alguno de ellos lo ayudaría a salir de su pozo.

Durante su vida muchas han sido sus batallas pero las más memorables son sin duda con un policía verde llamado Savage Dragon, con quien combatió tanto en contra como a favor, ya que en algunas ocasiones, Patriot estaba dominado por terceros. Otros puntos fundamentales de la carrera de Patriot fueron el encuentro con sus hijos (pertenecientes a la organización de la espada que tantos problemas le trajo en su pasado) y el posterior encuentro con su antigua novia, Rebecca, quien le contaría un terrible secreto. Terminados sus asuntos con el Convenant y antes de encontrarse con sus hijos, Patriot fue miembro de Freak Force, hasta que el grupo se desarmó y sus miembros pasaron a ser parte de S.O.S., el equipo gubernamental de super-seres capitaneado por Dragon.

Superpatriot posee una fuerza sobrehumana, capaz de levantar hasta 10 toneladas sin pestañear. Sus implantes cibernéticos tienen la capacidad de convertirse en cualquier arma que pueda imaginar, todos sus miembros responde a su orden mental, las balas de sus armas físicas son parte de su cuerpo que él mismo puede regenerar gracias a la nano-tecnología. Sus ojos tienen visión nocturna, telescópica y microscópica, además de su visión normal. El resto de cuerpo que fuera del antiguo Armstrong tiene una segunda piel que trabaja como blindaje y que es capaz de soportar impactos de bala y rayos láser. **(José Luis Gaitán).**

EXTRA-DATA

EXTRA DATA: Superpatriot protagonizó dos miniseries, ambas con guión de Erik Larsen y Keith Giffen y dibujos de Dave Johnson (más algún dibujante invitado en la primera), las dos de calidad espectacular. Cuando el Universo Image funcionaba como tal, Patriot solía interactuar con los personajes de Rob Liefeld (The Allies, Youngblood) y en menor medida con los de Marc Silvestri, ya que los ciber-implantes procedían de CyberData, la empresa responsable de la existencia de CyberForce.

P.D.: BRAKA-BRAKA-BRAKA-BRAKA-BRAKA-BRAKA-BRAKA-BRAKA-

JUSTICE LEAGUE of AMERICA

por Dr.Sax y Andrés Accorsi

HEROES DE LIGAS MAYORES

Leer las historias viejas de la JLA transforma la conciencia. Uno entra en una especie de experiencia mística reveladora de los 60's, de por qué se pensaba como se pensaba, aun en algún lugar tan lejano como allá en Latinoamérica, ese continente de aventuras y secretos habitado por una raza de indocumentados: ese grandulón en lompas cortos comprando historietitas en las doradas planicies de La Paternal (el famoso "flashback Novaro") era perfectamente representado en esa tremenda inocencia que trasuntan hoy aquellas páginas.

Y a propósito, empezamos con LA papa fina: "Crisis en Tierra 1", no sólo el team-up por antonomasia (la JLA con la JSA) sino que, además, Snapper Carr tenía examen en la escuela y no podía participar... Qué otra prueba necesitan los ateos para creer! Y hablando de inocencia: Crisis... arranca con el desafío de los Crime Champions (Chronos, Felix Faust y Dr. Alchemy) explicando puntillosamente qué crimen, cómo y cuándo lo van a cometer al grupo de héroes que nos ocupa. Francamente, si tuviese una armadura de kriptonita dorada y borg, con un campo de fuerza espolvoreado con antimateria... igual no les diría nada a estos pibes, no? Pero la mente criminal es incomprensible y sesentera, así que arrancan los autos locos y comienzan esas peleas bizarras complicadísimas donde tres villanos de poronga (pero con una chapa total) utilizan fichas de ruleta de goma hechizadas para bajar a Superman (sí, el pre-Crisis, ese que movía planetas de órbita y que si se sonaba un moco en Metrópolis mataba a un camellero en el Sahara); no sólo eso: cuando los pibes grossos se mandan en una carga final contra el trío, los héroes son teleportados y encerrados mágicamente en el Santuario Secreto, de toquecito. Como siempre, la idea salvadora es de Batman y usan la bola de cristal que Merlin les regalase allá por el nº2 para comunicarse con el desaparecido Flash, quien los aviva de contactar con la mágica bola a la JSA para atrapar a los villanos interdimensionales. ¿Cómo? Claro, lo que pasa es que a la vez que todo esto pasaba en Tierra Uno, en Tierra- 2, curiosamente se había reunificado la JSA. Y, oh casualidad, también eran desafiados por el Violinista, el Hechicero y el Carámbano (Fiddler, Wizard & Icicle) también llamados, oh!, Crime Champions. De nuevo los malos le dan masita a los buenos (o sea, los tres salames le ganan a Dr. Fate, Black Canary, Hourman y los Green Lantern, Flash y Atom originales). No solo eso sino que además Fiddler utiliza poderes de viaje interdimensional (Fiddler!!) y se forma una poderosa alianza (mbwahaha). Los tríos utilizan un programa de tiempo compartido y cada grupo se va de vacaciones al planeta del otro, así que en realidad el trío que humilla a Supi and Co. Son los Crime Champions de Tierra 2 disfrazados como los de Tierra 1. No sólo el guión es una sucesión de razonamientos increíbles, no sólo las motivaciones de los héroes y los villanos jamás supera como idea casi principal el deporte de pegarse y sobrarse los unos a los otros sino que todo esto pasaba exclusivamente en el nº21 de JLA!

Basta decir que en el nº22 (Crisis en Tierra - 2) los buenos se ponen las pilas y patotean a los villanos, cagándolos a sopapos. Hay una referencia a Tierra-3 y, se habrán dado cuenta, estas son las dos primeras "Crisis" de muchas y que culminarían en la gloriosa "...en Tierras Infinitas".

Y para continuar a la altura, entra The Queen Bee, quien es -todos juntos ahora- una conquistadora alienígena que domina a los héroes y los obliga a robar cosas, usar sus poderes para el mal y a tomar daikiris en bikini bajo un sol rojo. Bueno, esto último no, pero para qué quieren enterarse de la historia original...

Probablemente vieron la reciente edición del 100 Pages de la JLA que incluía la reimpresión de la Mystery in Space nº75 (coprotagonizada por Adam Strange) donde nuestro viejo conocido Kanjar Ro escapa del planeta prisión que Superman construyese (ver Comiqueando nº38) y donde, gracias a avanzada tecnología sesentera, consiguiese volverse tres veces más poderoso que Superman, tres veces más rápido que Flash, etc. Y de acá pasamos a la JLA nº 24 donde nos ponemos místicos y beat y el villano con ojos de insecto roba las auras (¡!) de los héroes para robarse todo el planeta Tierra (en aquellos tiempos te afanabas el planeta, Superman y Dr Fate movían continentes y el Espectro toqueteaba el globo terráqueo usualmente, bueno tío, un descontrol); tras laaargas idas y venidas, aura de Adam Strange incluída, el malhechor es aprehendido.

El nº25 es maravilloso: la JLA debe evitar que tres simpáticos enanitos alienígenas hagan volar la Tierra sin querer y, para ello, los héroes son transformados en cristal animado, desintegrados, y finalmente reintegrados con partes corporales intercambiadas (sí, un asquito). Púdicamente, Wondy es reintegrada con los repuestos originales.

Como ya comenzaron los villanos recurrentes el nº 26 es el del retorno de Despero, donde media Liga es envejecida y la otra mitad transformada en cronoarena y teleportada a las Tierras R, I e M. No precisamente la mejor historia con Despero.

El nº27 es malo pero muy raro: Apariciones de Bruce Wayne, Ray Palmer y C. King (la primera Identidad civil de Aquaman en la Silver Age), además de la primera del Hall of Souvenirs. Básicamente, pseudocientificismo a tope.
Y el 28 no se queda atrás, pero por lo menos hay supervillanos: el Headmaster Mind extrae energía zarazasistica a los héroes que es utilizada para generar bardo y destrucción mientras The Top, Tatooed Man y Matter Master afanan. Para evitar las catástrofes, las Naciones Unidas prohiben el uso de superpoderes a la Liga así que los villanazos patotean y se mofan de Green Arrow y Batman; al final los heroes derrotan a los villanos sin usar superpoderes. Aguante los Redondos! Papa fina de nuevo: es el nº 29 y llegamos a "Crisis en Tierra 3". ¿Vieron los duplicados malos de la JLA que mueren al principio de Crisis on I. E.? Bueno, son los protagonistas y aunque los buenos son buenos y tienen que ganar, como siempre los malos hacen trampa y así llegamos al nº30, The Most Dangerous Earth of All!, donde el Sindicato del Crimen le gana (con trampa también) a la JSA pero finalmente el bien triunfa y blablabla: lo copado es verlos pegarse, así que el 29 y el 30 son dos numerazos (la boleta del Sindicato del Crimen en LA Crisis siempre me pianta un lagrimón). **(Dr. Sax)**

LA HISTORIA OFICIAL

CAPITULO 3: LOS TEAM-UPS CON LA JSA

Desde que a Julius Schwartz se le ocurrió la magnífica idea de juntar a Barry Allen y Jay Garrick en las páginas de Flash, los encuentros entre ambos velocistas se convirtieron en una tradición anual. En el cuarto encuentro (Flash nº137, Junio 1963) ya aparecía no sólo Jay, sino toda la Justice Society, prisionera de Vandal Savage. Los fans (clásicos y recién llegados) pedían más JSA y qué mejor lugar para darles chapa que la revista de la Justice League, la versión sesentera del concepto original.

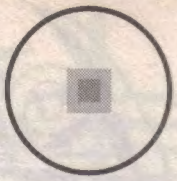
El primer team-up, Crisis on Earth-One (nºs 21 y 22, Ago./Sep. 1963), tuvo tanta, pero tanta chapa que Schwartz ordenó a Gardner Fox escribir todos los años un team-up entre ambos grupos. Tras la partida de Fox en 1968, todos sus sucesores continuaron la tradición año tras año, hasta llegar a un total de 23 team-ups entre ambos grupos. Algunos de los más memorables por su impacto en el Universo DC (pre-Crisis, claro) fueron el de 1968 (donde aparece el nuevo Red Tornado), el de 1969 (Black Canary se muda a Tierra-Uno), el de 1972 (reaparecen los Seven Soldiers of Victory), el de 1973 (reaparecen los Freedom Fighters), el de 1976 (reaparecen los héroes de la Fawcett), el de 1977 (con la Legión de Superhéroes), el de 1980 (con Darkseid y los New Gods), el de 1982 (20º team-up, presentado en forma de crossover de 5 partes entre las revistas JLofA y All-Star Squadron) y el de 1985, último team-up de la era clásica, que además es crossover de Crisis y enfrenta a la Liga inexperta de J'onn J'onzz con un rejunte de héroes de Tierra-Dos que (Crisis mediante) incluye a miembros de la JSA, el All-Star Squadron e Infinity Inc., tal como lo narraran Gerry Conway y Joe Staton en los nºs 244 y 245 de JLofA.
Después de 14 años sin team-ups, la tradición regresó en Febrero de 1999, con una nueva aparición de la JSA en las páginas de la JLA, a cargo de Grant Morrison y Howard Porter. Y con la Society de nuevo al frente de su serie regular, seguramente se vendrán nuevas aventuras en conjunto entre estos dos legendarios supergrupos. Amén. **(A.A.)**

LOS CREADORES

DICK DILLIN

Es increíble lo poco que se sabe acerca de Dick Dillin. Es como si el tipo hubiese nacido, ya grande, a principios de los '60, cuando comenzó a colaborar en los títulos de ciencia-ficción de DC, con alguna participación poco memorable en la serie de Adam Strange. Su primer trabajo ampliamente recordado es al frente de la faz gráfica de Blackhawk, un título que se inició en la editorial Quality (de la mano de Will Eisner, nada menos) y luego pasó a DC continuando la numeración original.
Pero si hablamos de Dillin, hablamos de su paso por la Justice League of America, la serie que dibujó a lo largo de -agárrense fuerte- 120 números consecutivos, desde el nº64 (1968), hasta el nº183, tras el cual murió de un ataque al corazón, el 1º de Marzo de 1980. Dillin dibujó también varios números de World's Finest, algunas historias copadas en DC Comics Presents y varias historias más cortas, entre las que se destacan sus back-ups de los Seven Soldiers of Victory para la revista Adventure Comics (1975).

En la JLofA, Dillin empezó formando equipo con el entintador Sid Greene (de trazo clásico y elegante), luego lo castigaron con el horrendo entintado de Joe Giella, más tarde lo engalanaría el magnífico acabado de Dick Giordano (precisamente en la época en que Dillin trataba con poco éxito de emular el estilo de Neal Adams, socio y amigo de Giordano) y finalmente un ayudante de este, Frank McLaughlin, se haría cargo de las tintas de la JLofA durante más de 50 números.
A casi 20 años de su muerte, la vida de Dick Dillin sigue siendo un misterio y al parecer su obra tampoco despierta demasiado interés, ni siquiera entre los fans más fervientes de la Silver Age. Y resulta un poco injusto, sobre todo tratándose de un tipo que se deslomó doce años frente al tablero para darle vida todos los meses a los héroes más grossos de la DC. **(A.A.)**



BIG BARDA

Nombre Real: Barda Free.

Creador: Jack Kirby.

Primera Aparición: Mister Miracle n.4(1971).

HISTORIA: Casi nada se sabe de los orígenes de esta gran guerrera. Los únicos datos ciertos indican que fue criada en el Orfanato de Granny Goodness, en Apokolips y fue una alumna tan buena, que llegó a convertirse en líder del grupo conocido como las Female Furies, dentro de la Special Powers Force.

Sin ninguna explicación más que la de haber nacido en ese horrible mundo, Barda posee una fuerza extraordinaria, una resistencia impresionante y un carácter temerario. Mientras era teniente en las huestes de la Abuelita Buena, recibió (o tal vez robó o se construyó ella misma, vaya uno a saber) la Armadura de Batalla, una pieza de avanzada tecnología apokalíptica (¿o apokolipsiana?). A voluntad del usuario, la Armadura aparece o desaparece en la medida en que se la necesite con sólo un gesto. Para esta época, se produce el primer encuentro entre Barda y Scott Free, quien se convertirá en el amor de su vida.

En una misión simple, en la que debía capturar a una huérfana prófuga, Barda irrumpe en el escondite de Himon y se enfrenta con el mejor alumno, Scott Free. Pero la reunión es corta. Una horda de esbirros de Darkseid deseosos de entregar a Himon ataca, y ellos huyen. Barda nunca reportó las actividades ilegales del joven Aero-Trooper. Luego, un malvado personaje de nombre Willik se dedicó a capturar a todos los amigos de Himon y así Scott estuvo de nuevo frente a Barda. Allí, ella sintió de nuevo aquel impulso desconocido, esa extraña sensación ante ese hombrecito. Años más tarde, Willik caería en una trampa de Himon donde pagaría su maldad y Barda sería ascendida a la Elite de Darkseid.

El arma que recibe Big Barda junto a su ascenso es un Mega-Rod, una especie de tubito tecno capaz de lanzar energía transformando la fuerza de voluntad del usuario (casi como un anillo de Linterna Verde, pero sin control de la energía que dispara). Los creadores de armas de Darkseid hicieron el Mega-Rod capaz de crear tubos-boom, cuando está cargado con el elemento X, que le permiten al usuario crear warps espaciales, inclusive traspasar dimensiones para entrar y salir de Apokolips. Con el Mega-Rod, Barda puede volar y, durante un breve lapso de tiempo, hasta puede aumentar el peso de los objetos atacados.

Pero aún así, Barda seguía sintiendo algo raro por Scott y cuando este, con la ayuda de Himon y un tubo-boom creado por Metron intentó huir a la Tierra, ella lo ayudó. Al poco tiempo, entendiendo las palabras de Scott, ella también abandonó su planeta natal y se reencontró con Free en la Tierra. Allí, intentaron tener una vida tranquila, actuando en un circo, pero debiendo escapar de los esbirros que Darkseid mandaba tras ellos. Al poco tiempo, del amor de Scott "Mister Miracle" Free y Big Barda resultó un matrimonio y vivieron sin mayores sobresaltos durante un período considerable. Ella agregó a su "armamento", los discos anti-gravedad inventados por Himon, propiedad de Mister Miracle.

Cuando su marido se unió a la Justice League, Barda rechazó la oportunidad de convertirse en un miembro full-time, prefiriendo la vida de ama de casa en Bailey, un pequeño pueblito de New Hamshire. Si bien allí se dedicó a trabajar en un centro asistencial y por los derechos de los animales, aceptó ayudar como miembro de reserva a la Justice League International y hasta participó activamente en los casos que involucraban a su marido. Fue una gran ayuda para Fire cuando, tras la Invasión, sus poderes se habían descontrolado.

Un glorioso encuentro entre Barda y su maestra, fue cuando Lashina secuestró al Suicide Squad (y a Barda, claro) y usando el Mega-Rod invadió Apokolips y atacó a las Female Furies. Barda, mientras intentaba recuperar su cetro para regresar a los humanos, se entretuvo fajando a la Abuelita Buena. Terminado el combate, Darkseid mediante, Barda regresó a su vida normal como si nada.

En un oscuro episodio, fue capturada y llevada a la Red Tantalus para transformarla en el último objeto de deseo y venderla al mejor postor, pero Lobo capturó la caja mágica que la apresaba sin conocer su contenido. Cuando el czarniano la abrió, Barda y él se trenzaron en una pelea sin sentido hasta que Lobo fue apresado en la caja por un grupo de jóvenes. Como agradecimiento, Barda usó su Mega-Cetro para transportarlos lejos de allí, y así fue como los Sovereign Seven llegaron a la Tierra.

Tras un tiempito de calma, Scott regresó a Nueva Génesis con su mujer y se dedicaron a los asuntos de su nuevo mundo adoptivo. Pero el circo y la vida hogareña de la Tierra era lo que ellos querían y volvieron a nuestro planeta. Hace muy poco, cuando el Highfather detectó un gravísimo problema acercándose a la Tierra (Maggedon), intervino para que la nueva Justice League of America incluyera en sus filas a Orion y a Big Barda, quien hasta ahora no se destacó demasiado en las filas de la nueva formación. **(Diego Accorsi)**

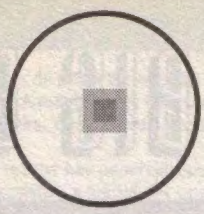
En la Liga

Barda fue un miembro de reserva entre los números 15 al 21 de la Justice League International, y entre los números 28 y 30 de Justice League America. Su entrada como miembro a la nueva JLA se da en el nº17 de dicha revista, y conserva ese status hasta hoy.

Extra Data

Big Barda siempre fue personaje secundario en todas las apariciones de Mister Miracle (ya sea sus propios títulos, la Liga, New Gods, etc.), pero su potencial aún no se ha desarrollado a pleno.

En Kingdom Come, un futuro posible del Universo DC, Barda y Scott tienen una hija llamada Avia, portadora de la Armadura de Batalla. Los Free se convierten en los constructores y protectores del Gulag, la prisión para superseres, pero supuesta e injustamente, ninguno de los tres sobrevive a la catástrofe final.



Creadores: Roger Slifer y Keith Giffen. **Primera Aparición:** Omega Men n.3 (198

HISTORIA: Lobo nació en un mundo perfecto, una especie de paraíso terrenal llamado Czarnia donde no existía la violencia ni la maldad y todos eran felices. Nadie pudo averiguar por qué, justo en ese lugar, tuvo que nacer una criatura tan siniestra. Lobo pronto subvirtió el sistema escolar czarniano y a los 5 años masacró a todos sus maestros y compañeritos. El vándalo siguió creciendo y antes de cumplir 20 años descubrió, en una clase de biología, unos micro-organismos infecciosos a los cuales liberó, causando una epidemia que rápidamente eliminó a todos los habitantes del paradisíaco planeta.

Cagado de risa pero sin nadie a quien masacrar, Lobo enfiló con su moto hacia el planeta Marlon, donde ingresó a la policía, pero sus excesos le valieron una pronta expulsión de ese y muchos otros trabajos, hasta que finalmente decidió hacerse caza-recompensas, o asesino a sueldo. Su primera presa fue Dragan, con quien se enfrentó en un duelo salvaje en el que Lobo -ahora autodenominado "el Capo"- resultó herido por primera vez en su vida. La revelación fue fantástica: el czarniano descubrió que de cada gota de su sangre, crecía en el acto un clon, una réplica exacta de sí mismo, lo cual lo hacía virtualmente imposible de matar. Pronto se labró una reputación como el más efectivo e implacable asesino a sueldo y realizó trabajos sucios por toda la galaxia, desde Khundia al sistema solar Vega, muchas veces acompañado por un amigo al que luego mató él mismo, llamado Bounty.

Contratado por el Conclave de Manga Khan para destruir a la Liga de la Justicia, una serie de enredos terminó con Lobo afiliado a ese grupo, hasta que la mascarada cayó en pleno combate en Apokolips. La siguiente misión del Capo fue acabar con la organización para-policial L.E.G.I.O.N., comandada por el coluano Vril Dox. Lobo estuvo muy cerca de lograrlo, pero Dox lo desafío a un combate mano a mano: si ganaba el czarniano, podría matarlo, pero si ganaba el coluano, Lobo quedaba obligado a trabajar para él. Dox hizo trampa e incrementó su fuerza por medio de drogas e implantes, con lo cual venció al czarniano sin hacerle derramar una sóla gota de sangre. Pronto durmió y operó a Lobo, hasta neutralizar la irregularidad genética que le otorgaba el poder de clonarse. Cuando el Capo se dio cuenta, intentó matar a Dox, pero ya era tarde: su pacto lo había convertido en un oficial más de la LEGION. Junto a este grupo, Lobo realizó numerosas misiones, ya que Dox le pagaba muy bien y le permitía, de vez en cuando, emprender sus habituales tropelías por la galaxia. En una de estas misiones se dio el gusto de achurar al sádico asesino conocido como Iceman, quien antes había tenido la delicadeza de matar a los delfines espaciales que Lobo tenía como mascotas, tal vez los únicos seres por los que alguna vez expresó algún sentimiento noble.

De todos modos, cuando la tortilla se dio vuelta y Dox y su grupo fueron perseguidos como criminales por todo el cosmos, Lobo forzó al coluano a liberarlo de su contrato. Desde entonces, se dedicó full time a la actividad de caza-recompensas, en los ratos libres en los que no está borracho armando kilombo en los bares, ni revolcándose con mujeres de dudosa moralidad. En un memorable pacto con el demonio Neron, el Capo consiguió que este le desactivara el chip implantado en su cerebro que le transmitía las 24 horas una señal de heavy metal, que acababa de cambiar su programación por 24 horas de... baladas y música soul. Y por supuesto, también pactó con Dios, quien le dejó bien claro que nunca será aceptado en el Cielo, y ni siquiera en el Infierno, con lo cual... simplemente no puede morir!

Aún sin su sangre crea-clones, Lobo resulta prácticamente invencible en combate, por su enorme entrenamiento, su gran manejo de todo tipo de armas y su inigualable ferocidad (el hecho de que sea demasiado idiota como para medir la fuerza de su adversario también ayuda), o sea que su fama como el bastardo más jodido del universo está más que justificada. Frag ya! **(Andrés Accorsi)**

En la Liga

Lobo ingresó a la Justice League International en el nº 19 y permaneció apenas hasta el nº21 (1988) de esa serie. Cuando volvió a aparecer, lo hizo claramente como enemigo de la Liga.

Extra Data

Entre 1990 y 1993, Lobo protagonizó cinco miniseries y dos ediciones especiales, varias claramente fuera de continuidad y todas con el cartelito de "Suggested For Mature Readers". Entre 1993 y 1998 obtuvo su propia serie regular, sin este sello y con vínculos un poco más firmes con la continuidad del Universo DC, más nuevas miniseries y especiales. En 1997 y 1998, participó en varios episodios de Superman: the Animated Series.